HALO 2

THIEF III

HALF-LIFE 2
Freeman се завръща

NecGamer

БЪЛГАРСКОТО МУЛТИПЛАТФОРМЕНО СПИСАНИЕ

PC - PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GAME BOY ADVANCE - ANIME

REVIEWS:
Enter the Matrix
Midnight Club II
Silent Hill 3
Rise of Nations
ISS 3 ...

PREVIEWS:
Halo
Gran Turismo 4
UT 2004
Dino Crisis 3
Fifa 2004
Resident Evil 4
Final Fantasy CC
Fable ...

Най-доброто от
E3 2003
100 + ИГРИ

Castlevania
Lament of Innocence

ЕКСКЛУЗИВНО!
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

STARCRAFT GHOST

DOOM 3

ЦЕНА 4.40
БРОЙ 3 | ЮЛИ 2003
5 072101 378079

NINTENDO GAMECUBE

РАЗРАБОТВАНЕТО НА NINTENDO GAMECUBE
Е БАЗИРАРАНО НА ЕДНА ЕДИНСТВЕНА ЦЕЛ:
ДА БЪДЕ СЪЗДАДЕНА ПЕРФЕКНАТА СИСТЕМА ЗА ИГРИ.
ОТ НЕГОВИЯТ УНИКАЛЕН ДИЗАЙН ДО НЕГОВИТЕ ПОТРЕСАВАЩИ ИГРИ, СТАВА ЯСНО, ЧЕ GAMECUBE Е РАЗЛИЧЕН.
БЕЗ ЗНАЧЕНИЕ КАКВИ ИГРИ ОБИЧАТЕ ДА ИГРАЕТЕ, ВИЕ СЪС СИГУРНОСТ ЩЕ ГИ ОТКРИЕТЕ НА NINTENDO GAMECUBE.
ЦЕНА: 499 ЛВ.

125лв 125лв 125лв 125лв 125лв

XBOX

XBOX НА MICROSOFT Е КОНЗОЛА ОТ НОВА ГЕНЕРАЦИЯ
С МОЩНИ ХАРДУЕРНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЗВОЛЯВАЩИ НА
ПРОИЗВОДИТЕЛИТЕ НА ИГРИ ДА ОСЪЩЕСТВЯТ СВОИТЕ ТВОРЧЕСКИ ВИЖДАНИЯ КАКТО НИКОГА ДО СЕГА,
СЪЗДАВАЙКИ ИГРИ, КОЙТО РАЗМАЗВАТ ГРАНИЦАТА МЕЖДУ ФАНТАЗИЯ И РЕАЛНОСТ.
ЦЕНА: 699 ЛВ.

125лв 125лв 125лв 125лв 125лв

PS2

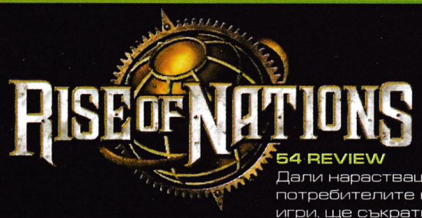
PLAYSTATION 2 Е НАЙ-РАЗПРОСТРАНЕНАТА КОНЗОЛА ЗА ВИДЕО ИГРИ, С ПРОДАЖБИ НАД 50 МИЛИОНА В ЦЕЛИЯ СВЯТ. КОНЗОЛАТА ПРИТЕЖАВА ПЪРВИЯ 128 БИТОВ ПРОЦЕСОР, ИЗПОЛЗВАН В КОМПЮТЪРНА СИСТЕМА ЗА ДОМАШНО РАЗВЛЕЧЕНИЕ. НОВИЯТ ГРАФИЧЕН ПРОЦЕСОР ГАРАНТИРА ВПЕЧАТЛЯВАЩ РЕАЛИЗЪМ, СРАВНИМ С ИГРАЛЕН ФИЛМ. ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ЛЕСНА ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ, С ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА СВЪРЗВАНЕ С ИНТЕРНЕТ, ИГРИ В МРЕЖА И ГЛЕДАНЕ НА ФИЛМИ НА DVD, PLAYSTATION 2 Е ВАШАТА ВРАТА КЪМ ТРЕТОТО ИЗМЕРЕНИЕ.
ЦЕНА: 499 ЛВ.

ОТКРИЙТЕ СВОЯТА ИГРА И СВОЯТА ИГРАЛНА ПЛАТФОРМА В МАГАЗИНИ ЗА ИГРИ КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
СЛЕДЕТЕ МЕСЕЧНИТЕ ПРОМОЦИИ НА САЙТА НИ В ИНТЕРНЕТ WWW.BGSTORE.COM
КЪДЕТО И ДА СТЕ В БЪЛГАРИЯ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ ИЗБРАНИТЕ ОТ ВАС АРТИКУЛИ
ВЪЗМОЖНОСТ ЗА РАЗСРОЧЕНО ПЛАЩАНЕ НА РАВНИ ВНОСКИ ДО 3 ГОДИНИ

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

ВАРНА
УЛ. РАЙКО ЖИНЗИФОВ 14, ТЕЛ. 607 974
БУЛ. КНЯЗ БОРИС I 65, ТЕЛ. 607 973
БУЛ. ОСМИ ПРИМОРСКИ ПОЛК (СРЕЩУ СТАДИОН ЧЕРНО МОРЕ), ТЕЛ. 300 558
WWW.BGSTORE.COM

СЪДЪРЖАНИЕ ЮЛИ 2003



54 REVIEW
Дали нарастващия интерес на потребителите към конзолните екшън игри, ще съкрати живота на славните компютърни стратегии?

72 ALL STARS
Познавате ли всички версии на Doom? Знаете ли, че освен за PC, играта има още най-малко 8 версии?!

62 REVIEW
Затегни колана и не се пуши копеуе, добре си дошъл в света на нелегалните авто-мото-състезания в **Midnight Club II** !

70 ANIME
Излезе и пълното DVD с всичките серии от **The Animatrix**. В миналия брой разгледахме първите 4, а този ще ви запознаем останалите.

69 ANIME
Hoshi no Koe
GSM-ите са част от ежедневието ни и все повече хора в нашата страна ги използват...

52 REVIEW
"To enter or not to **Enter The Matrix**"... обстоен поглед върху PC версията на играта.

61 REVIEW
SILENT HILL 3
Атмосферата на Silent Hill сериите е подтискаща, меланхолична и не само може да ти убие времето, но ако си с по-слаби нерви, може да убие и самия теб.

74 GUIDE
GTA: Vice City
Джак Удавляча, Досадникът, Да се разходиш по хорските кратуни, Сусама бил гладен, Mortal Vice Kombat, Мотокилър, Винаги готов, Професионалистите... What the Hell?! Майтап, бе, Уили!

64 REVIEW
ZELDA: THE WIND WAKER
Ако не притежаваш нинтендовския "кюб", това заглавие може да те принуди сериозно да се замислиш как да се добереш до такъв.

ИГРИТЕ В БРОЯ

Altered Beast 26
Billy Hatcher 45
Black & White 2 17
Black9 14
Bloody Roar 4 29
Boktai 49
Castlevania: LOI 27
Chaos Legion 28
Dead or Alive Online 37
Deus Ex Invisible War 16
Dino Crisis 3 38
Doom the Ultimate Game 72, 73
Doom 3 12
Drakengard 27
Enter the Matrix 52, 53
Fable 37
FIFA 2004 19
Final Fantasy: CC 44
Final Fantasy Origins 59
Final Fantasy Tactics Adv. 48
Full Throttle Hell on Wheels 18
Goblin Commander 31
Gran Turismo 4 30
Grand Theft Auto: Vice City 74
Half-Life 2 13
Halo 15
Halo 2 34
Ikaruga 66, 67
ISS3 51
Killer 7 42
Legacy of Kain: Defiance 24
Lord of the Rings: ROTK 36
Medieval Total War: VI 56
Metal Gear Solid 3 ..... 22, 23
Metal Gear Solid: TTS 43
Midnight Club II 62
NBA 2K4 39
NFS:Underground 30
Ninja Gaiden 35
Onimusha 3 28
Onimusha Buraiden 28
Phantasy Star Online III 44
P.N.03 43
Primal 60
Prince of Percia 15
Project Gotham Racing 2 35
Resident Evil 4 42
Return to Castle Wolfenstein 63
Rise of Nations 54, 55
Rise to Honor 24
Sega GT Online 39
Silent Hill 3 61
Sonic Adventure DX 45
Sonic Heroes 36
Splinter Cell 68
SSX3 25
Star Craft Ghost 31
Star Ocean 3 29
Street Fighter Alpha 3 68
Sword of Mana 48
Syphon Filter: Omega Strain 25
Teenage Mutant Ninja Turtles 38
The Hulk 58
The Legend of Zelda: TWW 64, 65
The Sims 2 19
Thief III 14
Unreal Tournament 2004 16
Vectorman 26
WillRock 57
World of WarCraft 17

www.gamersbg.com

NeoGamer

Главен редактор
Павел Симеонов

Зам. Гл. Редактори
Ивайло Коралски
Боян Боянов

Отг. редактор и дизайн
Христо Явашев

Изпълнителен дизайнер
Иван Стойнешки

Сътрудници
Антони Попов, Борислав Жечев, Борислав Михайлов, Влади Юлианов, Дамян Михов, Орлин Ялнъзов, Павел Христов

Anime рубрика
Деница Геневска, Цветан Нанов

Реклама
Мартин Янев

Адрес
Варна 9000, ул. „Басанович" 7

Телефони
052 / 300 660, 052 / 607 906

E-MAIL
neogamer@gamersbg.com

Интернет страница
http://www.gamersbg.com

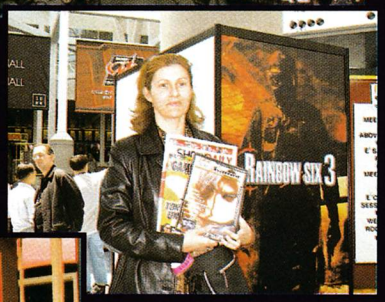
Издател
„Медийна къща" ЕООД

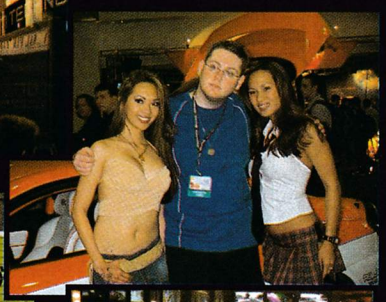
Разпространител
„Дженевра" ООД

Списание NeoGamer е собственост на "Медийна къща" ЕООД. "NeoGamer" е запазена марка на "Медийна къща" ЕООД. Използването на материали от списанието под каквато и да е форма е забранено, освен в случаите, когато е налично писменото разрешение на издателя. Всички материали в списанието, артуорк, снимки, логота, девизи, шрифтове и други, са притежание на техните собственици. Списанието не носи отговорност за съдържанието на рекламните карета, рекламните банери и рекламните страници. Списанието не носи отговорност и за промени в пусковите дати на игрите, направени от техните издатели.

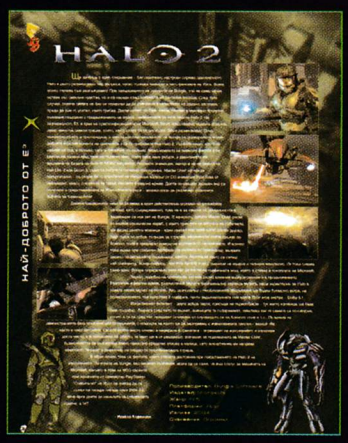
Electronic Entertainment Expo 2003

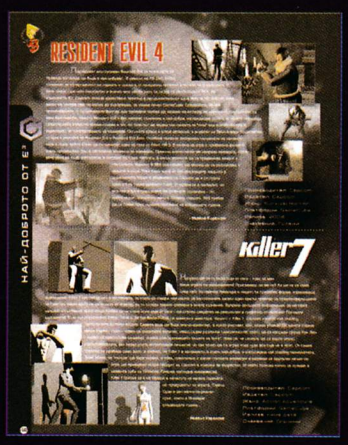
Тази година беше едно от най-добрите, на които геймърите са ставали свидетели... И не само защото имаше повече от хубави игри, а защото те бяха еднакво на брой и достатъчно за всички платформи. В може би най-дългия материал, който сме имали досега, в следващите страници ще се запознаете с повечето от заглавията, но преди това разгледайте снимките, които ни изпратиха кореспондентите ни от Лос Анджелис, Вергиния и Явор.





Най-голямото геймърско изложение в света не ни подмина и тази година. Страшно много игри, няколко платформи, нашите статии - това е!





Най-доброто от E3 2003, PC, PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance и пресконференциите на "трите големи"... Отразено в повече от 36 страници, 8 - 49 ...

Жега, слънце, сладолед, коктейл, фрапе, фрапирани мадами... море! Надявам се последното се отнася и за вас, че сега се препичате някъде по черноморието и не ви пука какво е било на E3 2003. През тези няколко летни месеца не прекалявайте с игрите, не пийте много алкохол и не забравяйте приятелите си. Приятелите са най-важното нещо на този свят - няма значение какви и колко са.

Ако имате и интимен приятел/приятелка, тогава още по-добре - не забравяйте да му/й фрапирате лятото, угаждайте му/й и се обичайте. Когато сте на припек, подавайте му/й трети брой на NeoGamer - може да е в по-малък формат от A4, но пък може да пази сянка на главата.

А, и още нещо - от Nescafe не са ни платили за този едиториал... :)

neogamer@gamersbg.com

Subject: none

Браво, момчета! Списанието ви е великолепно - и като дизайн, и като съдържание на статиите. Аз обаче по принцип съм негативен човек и си мисля за това колко ще ми е тъжно, ако не доживеете четвъртипети брой.

Мисля, че списанието ви ще бъде много по-продаваемо, ако добавите диск към него. Лично за мен това не е от никакво значение - аз си купувам списанията, за да ги чета. Много хора обаче не са като мен. Осъзнавам техническите проблеми, които възпрепятстват едно подобно начинание, но не бива да пренебрегвате този проблем.

С пожелание за дълъг живот:

Веско Жилов

Здравей,

като човек работил в тази област, приемам думите ти с особен респект. Но с този негативизъм (-надявам се да не е прекомерен-) добро няма да видиш. Ако подобно чувство тресеше и нашите съзнания, знай, че нямаше да го има и първи брой. И все пак, негативното мислене е предпоставка за по-благоприятно посрещане на провалите в живота, същевременно може да те накара да се зарадваш и на частичен успех постигнат от теб в дадена ситуация. Май трябва да се прекроим? Ще видим.

Оценявам добрите твои думи относно качеството на списанието, а диска, той си го имаше още с втори брой.

- Коралоки

Subject: Малко критика и препоръки

Хммммм... Здравейте като за начало. Аз съм ви голям фен. Следя ви от първия ви брой) Шегувам се. Понеже сте единственото мултиплатформено списание у нас в България ми стана невероятно любопитно и реших да си купя първия ви брой. Не беше зле, но съм малко разочарован.Така например "интересен сюжет"в плюсовете на C&C Generals или пък "Пулоцър" в Devil May Cry 2. Това се дава за журналистическо разследване, а не за литературен принос, но както и да е. Всеки прави грешки. Отделно играта не е толкова лоша, защото когато реших да пробвам какво е само с пицови видях, че нищо не мога да направя на босовете: защото те са на доста кръв и изискват меч. А ако ще сравняваме игрите бих казал, че затворените пространства в единицата, загадките (все пак играя екшън не куест) и изникващите отново противници не ми се понравиха много. А и толкова саркастичен демон не съм нито виждал нито чувал. Двойката първо впечатлява с разширените възможности за убийства на противници. Поне мен много ме изкефи във въздуха да стрелям по гадовете. Но все едно, всеки си има лично мнение и не мога да ви кажа нищо за това че не сте харесали играта. За рубриката с анимета, не мисля че сте напълно прави за DBZ. Въпреки леко глуповатият сюжет има такива феноменални сцени които са направени доста добре. По-добре да бяхте написали за Евангелион след като това така и така не ви е харесало. Но за да не ме помислите за гаден критикар ще спомена и добрите страни. Например статията за BLAME беше обективна и изчерпателна. Много ми се понравиха японските Катагана в имената на игрите. Ревюто за японските RPG-та и по-специално Square беше добро, но малко повече сериозност няма да е зле. А и също така трябваше да напишете за Chrono Trigger. Това е може би най-доброто RPG на Square за SNES. Не мога да опиша вълнението си докато играех играта. Мисля, че отделихте и малко внимание на GBA-то. Така де, това е една много добра джобна конзолка, но да не издребняваме. Ревютата са с малко информация и мисля, че трябва да наблегнете най-вече на играта и колкото се може по-малко странични коментари и факти.Така ще компенсирате размера и ще дадете доста информация за игрите. За втори брой. Там определено е по-добре. Повече информация, допълнителни статии и по-добри като цяло статии. НО (ей без това "но"не може) за статията за Fighting игрите не споменахте почти нищо за Samurai Shodown. Все пак тази игра имаше цели четири части плюс едно специално издание за PS One. Така трябваше да споменете и The Last Blade, една невероятна и пренебрегната според мен Fighting игра. Вие казахте че е копие от самурайте, но самата игра предлага много по бърз геймплей, по-различна механика на игра както и по-добри герои. По тази логика Guilty Gear X също е копие на Samurai Shodown, което е абсурдно както и твърдението за The Last Blade. Относно King of Fighters-една не толкова добра игра (отново според мен-) заради небъканите бойци. Количество срещу качество? Не мерси предпочитам обратното. Това е засега. Измислете някакъв диск и го запълнете с филмчета от ревюираните игри ако е възможно. Нали знаете"Око да видиръка да пипне"ама все пак не мога да ви казвам какво да правите. Ами това е засега. Чао...

П.С.Като цяло май най-добре и обективно пише Коралоки. Просто другите нямат толкова категорични твърдения, а интересния сюжет при Generals просто няма да го споменавам. И статията за биткаджийските игри, не знам как сте ги събрали толкова страници и с дребен шрифт ама почти нищо невероятно не чух. Казахте единкои си игри, за еди коя-си конзола и толкоз. Но понеже това писмо излезе все едно като критика, а аз не искам да завършвам с лоши чувства (ами аз вече завършихнали това е послепис ама какво пък..), просто пишете по-обективно и моля ви, бъдете по-сериозни и не ръсете глупости. Все пак правите списание, а не второкласен геймърски сайт нали? Оффф, айде вече наистина Чао...

DSx

Ето такива писма харесвам, критика до окъсване, къде градиана, къде не, но критика! Вярваш ли ми, че за брой едно нямахме получено ни едно писмо в което да има наченки на упрек от страна на читателите? Всъщност имаше едно такова, в което приятелчето ни обвиняваше, че сме писали превю за стара игра (Virtua Fighter 4:Evolution), която била излязла преди година. Истината е, че то дори не беше погледнало подзаглавието, да не говорим за самия материал, но все пак се опита да ни накара да си наленем парцалите по здраво за да изготвим един по-добър NG2 (мисля, че го и направихме). Относно безбройните ти критики - съгласен съм с повечето от тях, но знай, че всеки един автор си има собствено виждане за дадено заглавие, което представя в даден материал. Ако трябва да съм откровен с теб и за мен DMC2 е разочарование. Незнам какво си очаквал от материала за fighting игрите (роман на Вазов?), но ти гарантирам, че толкова изчерпателна статия на подобна тематика не би намерил в никое друго геймърско издание. Все си мисля, че просто си търсил инфо за любимите си заглавия и не си и обърнал подобаващо внимание. Ако е така, то когато те напълно грабвай броя с теб до едното място и, ти си знаеш...

P.S. Благодаря за добрите думи спрямо моята личност. Окачил съм писмото ти в рамка :)

P.S.1 Тъй като основната част от критиката ти е свързана с материалите на един автор, то очаквай скоро координатите му, за да си изясните "очи в очи" кой DMC е по-добър, която тупалка от коя копирала и в кои аспекти Chrono серията превъзхожда тази на Final Fantasy.

-Коралоки

Subject: GOLDEN SUN

Здравейте NEOGAMER

Купих си списанието за първи път и много ми хареса, особено рубриката за ANIMES&MANGA. За жалост не успях да намеря първият брой. Аз съм голям фен на PSX и GAME BOY ADVANCE. Имам няколко въпроса към вас:

1. Ако може да напишете нещо за играта GOLDEN SUN за GBA, и дали мога дая намеря в България?

2. Ако можете дами кажете защо спряха списание PLAYSTATION

3. Ще имали DIABLO2LOD за PSX2?

Това е за сега, до следващият път

P.S. Ако не публикувате мисмото ми, моляви да ми отговорите.

Ваш НОВ ФЕН Sharpshooter

Брех, кога успя да станеш фен на PSX? Тази машинка е далеч в бъдещето! Да нямаш връзки в Sony? Шегувам се, знам какво имаш в предвид. Минавам направо на въпросите ти:

Plamen Nikolov

1. Почти сигурно ще има материал посветен на играта в един от следващите броеве.

2. За да може на пазара да се появи NeoGamer!

3. Запомни, казва се PS2, а не PSX2. Има голяма разлика. Конкретно по-въпроса ти - вероятно не! Хита на Blizzard е предело остаряло заглавие. Ако все пак търсиш подобен тип игра за конзолата, набави си Baldur's Gate: Dark Alliance.

-Коралоки

Subject: Присъда: ЗА!

Здравейте!! Най-накрая доживях да видя за втори път (жалко, че първия път се стигна само до 8-ми брой) българско списание за конзоли! Честно да ви кажа, бях разочарован от първия ви брой. Дизайна беше зле - списанието беше някакси безцветно, преобладаваше черно-бялото. Имах чувството, че гледамксерокопие. По страниците имаше известен хаос. Освен това, не можах да разбера на кой точно шрифт сте се спрели. :) Не беше добре, дори като за първи брой (поне аз мисля така). Бях се приготвил да ви напиша един неодобрителен e-mail, но реших да изчакам - все пак е първи брой. Обаче имаше някои неща, които много ми харесаха. Но да си дойдем на думата, а именно - втория брой. Не очаквах - поне с 3 класи над първия! Вече всичко е по-цветнично и по-подредено. И с погълм обем :) Най ми харесва, че обръщате по специално внимание на японското. Манга и аниме рубриките и features рубриките са много точно попадение. Определено заслужавате аплодисменти, че в списанието не чета изрази от типа: "Хубава игра, ама Плейстейшъноса!". Бих ви предложил някои неща (по-скоро ще се съглася с другите читатели):

1. Направете рубрика, в която да представяте стари и по-нови конзоли, били те успешни или не. Едно свръхтъничко списание имаше такава и беше доста интересна.

2. Знам, че няма да го направите, но като почитател на конзолите просто съм длъжен да го напиша - махнете го това PC CD-ROM! Като го видя и съм на анатини целия ден. Имат си достатъчно PC списания хората.

3. Може да представяте различни аксесоари за различните конзоли, например новото дистанционно и харддиска за PS2 като ги пуснат.

4. Поработете още върху дизайна! Има нужда. Може и обема да поувеличите. Всичко най-хубаво и продължавайте все така!

Stelian Feanmentor

Отговор свързан с първата част от писмото ти, ще можеш да намериш в ответа ми към следващия читател. По въпросите, които си задал:

1. Вече се подготвя подобен материал. При всички положения ще бъде по-изчерпателен от този в свъхтъничкото списание.

2. Препоръчвам ти да продължиш с анатина (ако е необходимо, мини на нещо още по-силно.) PC като платформа за игри има място в мултиплатформено издание, не мислиш ли?

3. Добра идея, надявам се скоро да се реализира.

4. В ръцете си държиш резултата от работата върху него. Обемът за сега ще си остане такъв, колкото и да ни ограничава в момента.

-Коралоки

Subject: Kritiki + Predlojeniq+earth elemental

Zdraveite vsi4ki ot NeoGamer,
pi6a vi za da spodelq mnenietosi otnosno NeoGamer#2. Sorry, 4e go prqvq tolkova kysno no sym ot Stara Zagora :/
Nakratko ka4estvoto na statiite vi se e podobrilo.. no tova ne vaji za layot-yt. Sega 6te spodelq kritikata si(konstruktivna) kym NeoGamer#2 to4ka po to4ka, izpolzvaiki kato baza za sravnenie #1»»

»COVER» konicata na #1 be6e po-dobra po vsqka edna kategoriq:
ot hartiqta, leko matirana ot vyn6nata strana(trudno se ma4ka); prez kartinkata(fizionomiqta na Dante e po- dobra gledka ot 1D- polygon-nata mutra na kaka Lara); prez grafi4noto oformlenie- malkite kartinki v #1(na Dragon BallZ, MK:V..) i lafyt na broq, makar i ne nov kato ideq bqha dobro popadenie!, spored men e po-dobre nadpisite PS2, GameCube, XBOX, PC CD-ROM.. da si ostanat kato v #1.

.2»SYDYRJANIE aka.str.1» dobre e, 4e tuk ste zapazili layout-yt ot #1, no ste dopusnali nqkoi gre6ki(The Four Horsemen Of The "Apocalipse"-apocalypse-, petata seriq ma the Animatrix ne se kazva "Last" Flight of the Osiris, a Final Flight.., ignite za Link ne samo dve, no za tova 4etete po- nadolu; tova sa drebni gre6ki, koito se nadqvam da iz4istvate zanapred).

.3»EDITORIAL» v #1 bqhte izpolzvali nadpis "EDITORIAL." i na phoneti4en qponski, koeto e dobyr dizajnerski pohvat, no #2 takyv lipsva, a na vsi4koto otgore ste napyhali teksta v nqkakyv grozen kryg; ako go bqhte napravili taka i v #1, bih si rekyl, 4e sa takiva vyzmojnostite na designer~ite vi, no na fona na #1, tozi layout izglejda plosyk.

.4»MAIL» dobre realizirana rubnika, no background-yt kuca; v (krystoslovica)ta ima malka gre6ka dumata 2, horizontalno e TOCA, a ima mqsto za 3 bukvi.

.5»NEWS» novoto oformlenie na tazi rubnika me ujasi, po-grozno e ot tova na PC MANIA! molq vi v #3 da byde kato v NeoGamer#1 - tam be6e perfektno po vseki edin pokazatel- ot mekite senki prez kvadrat4etata za fon.

.6»PREVIEW» sydyrjanieto na kutiikata "INFO" ot #2 e dobro, no tova ne vaji za vida i i za mqstoto i, ako izglejda kato tazi v #1 i e do zaglaviето bi bilo nai- dobre;
razpolojenieto na screen shot-ovete ot #1(napr.Lionheart) be6e mnogo po- dobro i syzdava6e use6tane za podredenost i balans, dokato v #2 e haoti4no i lipsata na ramkite ot #1 e poskoro nedostatyk.

.7»FEATURE(SPECIAL FEATURES)» imeto na rubnikata bi trqbvalo da ostane "SPECIAL FEATURES", za6toto FEATURE e prosto statiq, dokato SPECIAL FEATURES e kato specialna rubnika, pyk i v #2 temite sa 4- eto za6to trqbva da se zapazi mnojestvenoto 4islo; oformlenieto na FEATURE v NeoGamer#2, ne struva pred tova v #1, lipsva ob6tiq design na rubnikata, 6estoygylnicite, kakto i ramkiranite kartinki, a sega za statiqta "THE FIGHTING HALL OF FAME" - dobre e napisana, no vse pak nqkoi zaglaviq kato Bloody Roar sa prenebregnati, a seriqta MK e popretupana, shot-ovete kym tazi statiq sa dobre podbrani, oba4e sa tvyrde golemi i smqtam, 4e 6te6e da byde po- dobre pod vseki ot character~ ite da pi6e ot koq igra e ikak se kazva.

.8»PREVIEW» tyk otnovo 6te kritikuvam#2(za smetka na #1)- lipsata na pliusove i minusi v #2- tezi box-4eta sy6to ne bqha original- na ideq, no nali4ieto im obogatqva statiqta(kratka recenziq na review-iranata igra); dobavqneto na harakteren za vsqka platforma cvqt v borderite ima po- skoro komi4en efekt(osobeno rozoviq cvqt za GBAdvance); premestvaneto i promqnata na design-a na kutiikata "INFO"; "iz4istvaneto" na vida na reitinga; lipsata na background-ove za review-tata; hap4eto NeoGame; namalqvaneto na broq na kartinkite kym statiq i promenenoto im razpolojenie sprqmo #1 sa dokazatelstvo na tezata mi 4e vsqka ot promenite v layout-yt ima negativen efekt(ne6tata otivat kym po- grozen design).

.9»ANIME» layout-yt i na tazi rubnika e razvalen(lipsvat borderi), v #1 oformlenieto i be6e po-dobro, a lipsata na nadpisi na phoneti4en qponski i v tazi rubnika obeżsmislq nali4ieto na tazi originalna ideq v spisanieto; sega za the Animatrix, spored men predi da se pi6e statiq za nqkakva poredica e nai-dobre da se izgleda cqlata, ne znam koga e pisano review-to za Animatricata, no DVD-to s 9-te serii izleze v kraq na apri(pone togava se poqvi RIP-natata versiq).

1O»ALL STARS» na pyrvo mqsto se zabelqzva lipsata na zvezdi4kite okolo logoto "All stars"; na vtoro- ni6to ne e spomenato za drugi Zelda igri(imam predvid Link(Zelda2), pyrvata igra ot poredicata koqto e 4isto 2D, ane isometri4no 3D).

Kato zakliu4enie»» promenite na design-a "kym po-dobro" i "iz4istvaneto"mu, kakto sami se iznazqvate, opredeleno ne sa za dobro. Dokato v NeoGamer#1 grafi4noto oformlenie be6e blizo do syvyr6enstvoto, to v NeoGamer#2 ste napravili golqma kra4ka v layout-yt, golqma kra4ka nazad; nadqvam se da osmislite kritikata mi i v sledva6tite broeve da se vyrnete kym design-a ot #1; a otnosno uveli4avaneto na tiraja, v moq grad (Stara Zagora), ot nad 50(da petdeset) provereni butki za vestnici samo na edna kazaha, 4e sa polu4ili vtoriq vi broi, no toi svyr6il sled 4asporabotete vyrhu razprostranenieto si za da ne se nalaga da tyrsq #3 v drugi gradove.

Ne razbiraite mnenieto mi pogre6no, ne se opitvam "da gonq pti4eto ot ramoto vi", a da go zapazq tam, za6toto ako prodyljavate da "iz4istvate" design-a pti4eto 6te e tolkova grozno, 4e kato se vidi v ogledaloto samo 6te izbogga:)
I nakraq imam predlojenie za pod-rubnika, kym 4itatelskite pisma- bi bilo otli4no ako publikuvate kym tqh i 4itatelski risunki.

Plamen

Дълго време умувах над въпроса, какъв отговор да дам на тази курсова работа на тема "NeoGamer, брой 2 - критика" Пламене, няма да задълбавам още темата, само ще вметна, че в стремежа си да помогнеш на списанието, си излезнал леко извън релси. Прочитайки писмото ти, вероятно човек ще си помисли, че си адски наблюдателен тип, но е факт, че си пропуснал най-очевидещата грешка в броя. За да те улесня, прочети внимателно подзаглавието на ревюто за X-Men 2: Wolvenine's Revenge.. Все още и се радваме така, както когато я бяхме забелязали за първи път.

И така, ето го кулминационния момент, момент за който спомена да голяма степен и писмото на Стелиан, което както виждаш, е подобно на твоето, но критикуваният брой е NG1. След като вече си имате e-mail адресите, най-добре е да си опретнем и ние един "Сбльськ" (по-възможност на някое капанче покрай морето), аз ще играя ролята и на дрантата водещи от популярното предаване, ще доведа както мажоретки, така и публика. Темата ще бъде "NeoGamer №1 vs NeoGamer №2". Навити ли сте?

- Коралоки

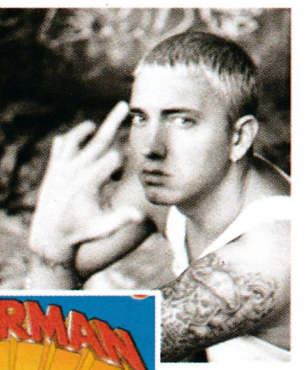
NEWS

НА ТЕСМО ИМ ДРЪПНАХА ШАЛТЕРА

Tecmo метнаха бомбата на E3, когато в пресконференция мениджърът на фирмата John Inada заяви, че е горд, че Tecmo е първата фирма в историята на E3, на която е бил "дръпнат шалтера". За какво става въпрос? На щанда на Tecmo, по два пъти на ден се правеше ревю, в което участваха дамите от DoA. Това мероприятие събра толкова много публика, че организаторите на експото се видяха принудени да подсилят охраната в сектора на Tecmo. Бяха получени дори оплаквания, че тълпата, наслаждаваща се на DoA дамите, напълно е затворила входовете и пътеките в сектора. Дори огнеборците, осигуряващи спокойствие в района, заплашиха да отцепят целия West Hall. До това обаче не се стигна, защото организаторите на E3 своевременно спряха електричеството на щанда на Tecmo, като така прекратиха както техните ревюта, така и струпванията на маси хора около щанда им. В последвалото изявление, John Inada беше по-скоро горд, отколкото засрамен от този факт, казвайки: "Ние сме в бизнеса със забавления и наше задължение към феновете е да ги забавляваме. Не се извиняваме, че сме си свършили работата толкова добре."

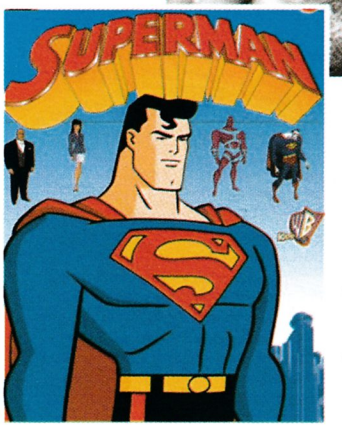
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

На 21.05. Ubi Soft обявиха официално Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Според фирмата, в предстоящата игра ще бъде наблегнато на новия multiplayer елемент, като вече няколко играча наведнъж ще могат да се подвизават като тайни агенти и да си помагат взаимно. Разработчиците твърдят, че ще може да се наслаждаваме на още по-реалистична околна среда (по-реалистична от това накъде?) и филмов тип екшън. SC: Pandora Tomorrow се очаква да излезе през пролетта на 2004.



CUZ IT FEELS SO EMPTY WITHOUT ME...

Eminem ще се подвизава и във виртуалния свят, след като Conspiracy Entertainment грабнаха правата да разпространяват "интерактивни продукти", свързани с рапъра, на всички игрални платформи. Първият от тях ще бъде пуснат за PSone и PC и ще се нарича Mix TV Presents: Eminem. Според Conspiracy Entertainment, това е "продукт специално за феновете" и май наистина само феновете на Eminem ще го купуват, имайки предвид, че в играта ще трябва само да подреждат разбъркани Eminem клипове.

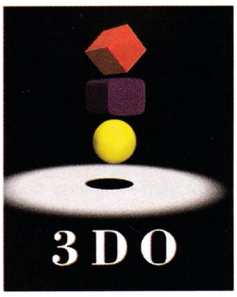


SUPERMAN ЛИТНА КЪМ ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts закупи правата върху всички Superman заглавия. Superman игрите, които EA ще пуснат на пазара, ще са базирани както на комикса и анимационните серии, така и на предстоящия широкоекранен филм. Друг супергерой, който ще се подвизава в кибер-света под егидата на EA, е James Bond. На 13.05 Electronic Arts преподписа договор с MGM Interactive и Danjaq за издаване на заглавия, базирани на авантюрите на James Bond, до 2010. Благодарение на този договор, EA имат право да използват сюжета както на 20-те вече издадени филми за Агент 007, така и на всички предстоящи такива, а в комплект към това получават и правата върху Bond книгите на Йън Флеминг.

PS2 И XBOX ПОЕВТИНЯХА И В СЕВЕРНА АМЕРИКА

След дълги спекулации по въпроса с поевтиняването на конзолите, Microsoft и Sony смъкнаха цените на игралните си платформи на северноамериканския пазар, като сега в USA и двете могат да се купят за по $249.99, а в Канада - за по $179.99. Главен виновник за това са Sony, които първи намалиха цената на конзолата си заради предстоящото пускане на подобрения PlayStation 2 през месец юни на цена от $199, включваща network adapter. Повлияни от тази смяна в цените, Microsoft също решиха да се смилят и да пуснат Xbox на по-ниски цени. За много критици обаче, Sony са с едни гърди напред в следствие на този свой ход, защото сега не само, че PS2 има по-атрактивна цена и подобрено качество, а и новите купувачи ще могат да имат моментален достъп до online функциите на конзолата. За разлика от тях, Xbox потребителите все още трябва да закупят starter kit, за да имат достъп до online функцията Xbox Live.



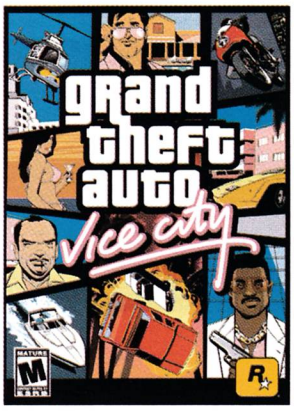
3DO - GAME OVER?

Компанията 3DO е престанала да функционира на 28. май 2003 и официално е обявила банкрут... или поне така твърдят вътрешни източници. Това не е неочаквана новина, имайки предвид стремглавия спад на акциите на компанията през последната година, а и лошото й представяне от доста време насам. Маркетинг директорът на фирмата, Rick Reynolds, обаче отхвърли всякакви подобни слухове още същия ден, като обяви, че в 3DO се работи над игри като Four Horsemen of the Apocalypse или Street Racing Syndicate и "никой няма намерение да остави High Heat Baseball да изчезне. Все някой ще поеме тези игри". Въпреки това, Reynolds потвърди, че компанията се продава заради лошото финансово положение и че вече има доста заинтересовани фирми. IGN обаче задълбаха темата и се опитаха да намерят някой от 3DO, който да коментира слуховете - безуспешно, тъй като в офиса на фирмата отговор нямало. Дали наистина 3DO не си отидоха завинаги?

EIDOS INTERACTIVE

Eidos Interactive подписаха сделка със звукозаписните компании Island Records, American Records и Roadrunner Records за използване на редица песни, издадени от тези label-и. Парчетата ще са включени ексклузивно в предстоящата за PS2 и Xbox кеч-игра Backyard Wrestling: Don't Try This at Home, която излиза това лято. Между групите, които ще "озвучават" кечистите, ще са метъл знаменитости от ранга на Anthrax, Slayer, Biohazard и Machine Head. Освен това, Eidos най-накрая обявиха дата за пускането на пазара на играта Lara Croft - Tomb Raider: The Angel of Darkness за PC и PlayStation 2. Дългоочакваното събитие ще се случи на 20. юни, точно пет дни, преди Лара Крофт да се завърне и на големия екран в САЩ във втората част на филма Tomb Raider, наречена The Cradle of Life.

GTA ЗА XBOX? НИЩО ЧУДНО...



След много спекулации относно евентуалната поява на GTA на други платформи, освен PS2 и PC, Take-Two използваха пресконференцията, на която отбелязаха печалбите си от последните месеци, за да запалят отново интереса. Jeff Lapin заяви, че Rockstar ще пуснат "важна игра за Xbox" в началото на 2004. Председателят на фирмата-разпространител не отговори директно на въпроса, дали споменатата игра ще бъде GTA, но по-късно по време на същата пресконференция той отново подметна това, за което журналистите от няколко дни насам тръбяха: ексклузивната сделка между Rockstar и Sony, която не позволяваше на GTA да излиза на каквито и били други платформи, изтече и не бе подновена. В прав текст това значи, че нищо чудно и феновете на Xbox най-накрая да видят GTA в акция. Освен това, на гореспоменатата среща беше дискутирана и новата игра от поредицата GTA, която е запланувана да излезе през втората половина на 2004 ексклузивно за PS2. Що се отнася до Duke Nukem Forever, Lapin заяви, че играта определено няма да бъде готова до края на годината.

N-GAGE

Най-накрая изтекоха повечко новини около дългоочакваната конзола, с която Nokia ще дебютира на пазара на игралните платформи. N-Gage ще се продава за $299 и ще бъде пусната на пазара през октомври тази година, като заедно с нея ще излязат и 10 игри, разработени специално за конзолката. Измежду тях ще бъдат хитовете Red Faction (върху когото в момента работят Monkey Stone Games), Tomb Raider, Tom Clancy's Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater и Rayman 3. До началото на лятото се очаква да излязат над 20 нови заглавия за N-Gage. THPS беше показан на E3 и определено събра погледите на всички, защото реализацията просто беше на висота - ако всички игри за N-Gage се разработват така, нищо чудно Nokia да пожъне грамаден успех още с първия си опит на game пазара.

RECON

Activision и iD Software пуснаха expansion pack-а Enemy Territory свободно из Internet за download. Разработеното от Splash Damage разширение към Castle Wolfenstein предлага подобрения в multiplayer играта, като е осъществена поддръжка за едновременна игра на 32 геймъра.

Вестник New York Times отрази проект, провеждан в NCSA, в който учени "сглобяват" 100 PS2 конзоли с PS2 Linux пакети. Така, според учените, може да се създаде суперкомпютър, т.е. система, която да изчислява умопомрачително бързо, извършвайки половин трилион действия в секунда. Официалният сайт на проекта е http://arrakis.ncsa.uiuc.edu/ps2/ и можете спокойно да го посетите, ако сте заинтересувани.

Nintendo пуснаха в новия си GameCube пакет първия досега preview disc. В него са включени игрални демюта на игрите Soul Calibur 2, Sonic Adventure DX, TC's Splinter Cell, Billy Hatcher and The Giant Egg и Viewtiful Joe. Освен това, на диска са наблъскани и trailer-чета на Rogue Squadron III: RS и F-Zero GX. Този нов пакет ще бъде пуснат на пазара на 23. юни, като освен всичко, изброено до тук, preview диска ще съдържа и игра по избор на клиента или предстоящия Game Boy Player. Последното представлява уред, позволяващ на геймърите да играят GBA-заглавия на телевизорите си. Цялата благинка ще коства на Nintendo феновете $150.

Codemasters намериха странен начин да рекламират своята игра IndyCar Series, която ще излезе за PC и Xbox това лято. Използвайки вече пуснатия PS2 вариант на IC Series, Codemasters се опитаха да предвидят изхода на състезанието Indianapolis 500 - резултатът бе, че Sam Hornish Jr. победи, изпреварвайки Indy500-ветерана Helio Castrovenes... колко реалистично е това, ще кажат феновете на IndyCar.

Sony Pictures Digital Networks възложиха на разработчиците от 7 Studios да направят online игра по Charley's Angels, която да бъде пусната на сайта на филма през юни. Играта ще се казва Charlie's Angels: Angel X, ще използва специален engine и ще бъде безплатна, поне в началото. С течение на времето, ще бъде дообогатявана и играчите ще трябва да си платят, за да "отключат" цялата версия.

EverQuest, която в момента е портвана за Macintosh от Westlake Interactive, вече е на етап Beta и Sony Online предлагат на играчите демо на играта. Освен това, беше обявено и че сега се разработва друга EverQuest online игра за PS2, която ще излезе тази есен. EverQuest Online Adventures: Frontiers, както е пълното име на предстоящия хит, ще добави към EQ света нови територии, нова раса (тази на Ogres), нови предмети и заклинания, три нови града и 24 подземия. Според Sony Online Entertainment, играта ще се "разпростира" на цели 700 виртуални квадратни километра. Що се отнася до EverQuest 2, тя беше показана на E3 и определено не се превърна в голям хит, главно заради остарелия си gameplay.

E3 2003 Пресконференциите на "трите големи"

Броени часове преди изложбения център в Лос Анджелис да отвори врати, най-напечено беше около конференциите на Microsoft, Sony и Nintendo - трите компании, стоящи съответно зад всяка една платформа, замесена в "конзолната война" в момента - Xbox, PlayStation 2 и GameCube. На практика, всичко най-интересно предстоеше да се каже още там, от лидерите на фирмите. Всеки трябваше да покаже постиженията си за изминалата година, какво очаква от бъдещето и какви планове има, за да не остане на сухо в него. Аз (П.С), благодарение на напредъка на НТП (научно-техническия прогрес), имах удоволствието да наблюдавам и трите конференции на живо по интернет, затова ще проследя хронологично най-важните аспекти от тях, които заслужавате да знаете.

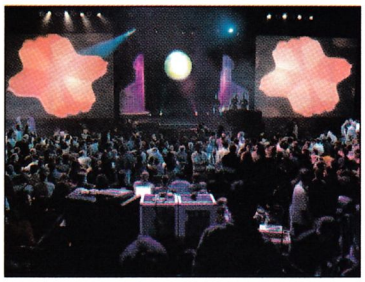
Пресконференция на Microsoft, 12 май, 10:30pm EST

Трябва да призная, че в залата, където се проведоха конференциите, Microsoft най-много се бяха постарали да окрасят всичко в зелено и да зарадват публиката с най-различни пироефекти, прожекции на логото на Xbox и т.н. Но не това бе най-важно естествено. В началото на конференцията, MS акцентираха на онлайн сървара си за своята конзола - Xbox Live и как развитието му ще бъде главната цел на компанията за две години напред. "До 2005 година, 15 милиона геймъра ще играят онлайн със своите Xbox-ове. Ние имаме предимство в онлайн сферата и ще го използваме, за да станем лидери интернет играта до тогава" - споделиха от фирмата, след което на грамадния прожекционен екран блесна логото на ID Software.

Doom...? 3?! За Xbox!?! Hell yeah! Всъщност показания трейлър беше извадка от пълния E3 PC такъв, но на кой му пука?! Творението на Кармак и компания иде за голямата черна конзола и това е вече официално!

Втори голям удар - Lucasarts обявиха, че работят над ексклузивна Star Wars игра за Xbox и Xbox Live. Star Wars Republic Commando трябва да се появи през 2004 година. И не само от Lucas ще се правят на ексклузивни, ами и от Rare (която беше закупена от MS неотдавна). Последва кратко демо на игрите от компанията, след което бяха показани заглавия и на други компании - игри като Legacy of Kain: Defiance, Star Craft Ghost, Amped 2, Project Gotham Racing 2, Sonic Heroes, Ninja Gaiden, новата Buffy, Sega GT Online и др.

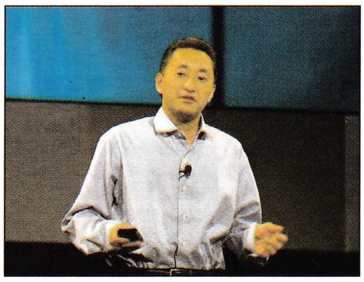
Доста интересен продукт на рейндмънската компания се очертава да бъде Xbox Music Mixer, който ще струва 39.95 долара, а ще бъде на пазара в края на годината. Чрез него, потребителите ще могат да трансферират MP3 файлове, както и дигитални фотоси от персонален компютър за да създадът свои собствени музикални миксове и след това да пеят заедно с тях в караоке стил. "Ще можеш да премахнеш всеки водещ вокал от дадена песен и да я изпееш самият ти," сподели Джей Алърд, вицепрезидент на клона към MS, който се занимава стриктно с Xbox.



Интересна беше и Xbox Live функцията за чат и интернет browsing през Internet Explorer. Microsoft обявиха също, че през идната година ще се правят постоянно онлайн турнири в Xbox Live с наградни фондове на повече от 100 игри с онлайн поддръжка.

Определено гвоздеят на пресконференцията обаче (за малко да напиша "шоуто", но нима тя не е такова), бе един трейлър, който беше обявен с простите думи "In-game demo of Halo 2". Дори когато пиша тази статия настръхвам при спомена за виковете и крясъците "Oh, My God", които напълниха залата, щом Master Chief се развихри на екрана.

Пресконференция на Sony Computer Entertainment, 13 май, 12:00pm EST

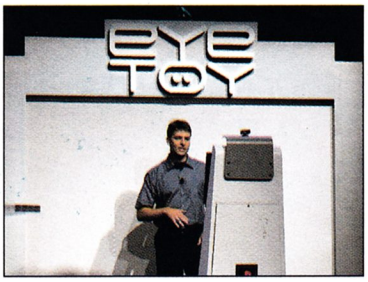


Коференцията бе открита от Каз Хараи от SCEA, който с една убедителна реч, стигна отново до извода, че конзолната война е спечелена още миналата година от PlayStation 2. Постиженията в продажбите (в милиони) на конзолата съответно за Америка, Япония и Европа са 22,21, 12,7 и 16,29, а за софтуера - 126, 103, 85 копия. До края на годината се очакват да излязат още 250 заглавия за PS2, а през 2004 година - Metal Gear Solid 3 и следващото Grand Theft Auto, които ще бъдат само и единствено за конзолата на Sony.

И след като дългата реч за продажбите на хардуер и софтуер завърши, на екрана блесна трейлър от Rise to Honor, придружен от интервю с Джет Лий (в главната роля). Останах с впечатлението, че американците си падат доста по този актьор, щом пресконференцията на Sony се открива с подобна игра.

Минути след това, в залата влезе създателят на Gran Turismo сериите, който заедно със Каз Хараи обясняваше всичко около задаващата се четвърта част от поредицата. Последва трейлър, съставен от making-сцени и in-game кадри от Gran Turismo 4, които трудно можеха да се различат едни от други, поради простата причина, че графиката на GT4 е наистина убиец.

След въпросната презентация, Хараи сподели още някои от плановете на компанията, като



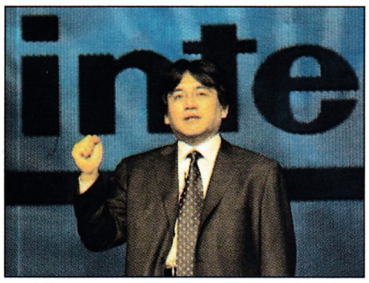
например факта, че на пазара ще бъде пусат нов модел на PS2, комплектован с broadband адаптер, който ще се продава на същата цена като предишните.

EyeToy - това е специална технология, разработвана под егидата на Sony, и която беше представена по-нататък. Тя представя нови възможности за геймплея на игрите, като вместо с джойпад, се играе със специална USB камерка (ще се продава за 39$). Сред демонстрираните игри, които използват технологията, беше и една мини-игра, в която геймърът има за цел да чисти прозорци с двете си ръце, като ръкомаха пред телевизора си и камерката колкото се може по-бързо, а в същото време се вижда в различни ситуации на екрана. С гореспоменатата камера също ще можете да запаметявате на видеосъобщения до 1 минута на своята Memory Card.

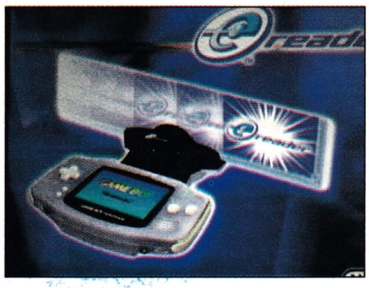
Както Microsoft, така и Sony акцентираха на онлайн възможностите на конзолата си. До момента в Америка имало продадени над 600 000 broadband адаптера (срещу 500 000 клиента на Xbox Live) като съотношението между хората с кабелна интернет връзка и тези, с dial-up, било 58% към 42%. Някои от онлайн игрите, представени в тази връзка, бяха Socom 2 (с гласов комуникатор), Final Fantasy XI и спортните игри на Electronic Arts. Последните ще могат да се играят онлайн само за конзолата на Sony. Интересна беше демонстрацията на голф двубоя между Кедрик "The Entertainer" (присъстващ в залата) и Тайгър Уудс, който пък играеше наживо онлайн от Орландо.

Върхът на пресконференцията на Sony настъпи, когато "бащата" на PlayStation конзолите, Кен Кутараги, излезе пред публиката и представи новата конзола на Sony!!! Playstation Portable (PSP), както се досещате, ще бъде пряк конкурент на Game Boy Advance. Планирана да излезе на пазара през втората половина на 2004 година, PSP ще поддържа мини дискове с диаметър 2,4 инча, които ще побират по цели 1,8 гигабайта данни!!! Екранчето на новата конзола ще бъде широкоекранно 16:9, с 480 x 232 пиксела резолюция. PSP ще притежава дигитален звук, 32 битов процесор, батерия, подобна на GSM апаратите, GBS комуникация и възможност за USB връзка с PS2.

Пресконференция на Nintendo, 13 май, 2:30pm EST



Въпреки слуховете, че Nintendo мисли да се оттегли от конзолния хардуерен бизнес, на своята пресконференция, бащата на Mario показа пред масовата публика, своите последни финансови резултати, които бяха учудващо добри, особено в продажбите на софтуер. Nintendo наблегна силно и на влиянието на GBA в бъдещите GameCube заглавия.



Президентът на Nintendo of America Джордж Харисън показа бюлетин на NPD за софтуерните и хардуерни продажби през месец Март при, който 58% продадения хардуер за месеца е бил с марка Nintendo.

В плановете на японския гигант е залегнала идеята почти всяка нова игра за GameCube да има връзка с GBA, като президентът на Nintendo, Сатору Иуата оповести, че повече от 20 заглавия за NGC ще имат връзка с джобната конзола. Създателят на Sims, Уил Райт, съобщи, че две нови Sims заглавия ще използват връзката между двете конзоли на Nintendo, а Namco обяви мултиплейърна Pac Man игра, която също силно ще разчита на гореспоменатата връзка.

Относно обявения конкурент на GBA от Sony, Иуата беше сигурен, че по-рано от края на 2004, няма как Sony да пусне официално на пазара PSP. "Ние продължаваме да контролираме пазара на джобните конзоли... няма нищо, от което трябва да се притесняваме"

На пресконференцията беше обявен и Game Boy Player, който трябва да се появи на американския пазар на 23 юни, тази година, на цена от 49.99 долара. Новата машинка ще позволи на притежателите на GameCube да играят любимите си Game Boy и Game Boy Advance заглавия на 128-битовата си конзола.

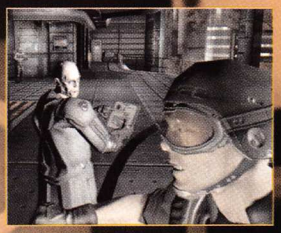
Президентът на Nintendo не пропусна да вметне и за разрастването на компанията с нови тиймове в тяхната Kyoto централа, ново подразделение в Токио, както и по-добра програма за привличане на трети фирми производители, която вече е започнала да работи посредством тяхната, разработена в сътрудничество с Namco и Sega, аркадна машина Triforce, както и сериозни взаимоотношения с Electronic Arts, Square-Enix и Konami.

Мислейки за бъдещето, Иуата беше въздържан: "Наследникът на GameCube вече се разработва", сподели той, но без да назове някакви по-конкретни факти.

- Павел Симеонов, Ивайло Коралски

Специални благодарности на нашите кореспонденти от LA, Вергиния и Явор

DOOM 3



На второ поредно E3, DOOM 3 е играта, която събужда у теб едновременно носталгичен спомен за добрите стари времена на 486-тиците и едно неимоверно желание да се докопаш до новия продукт на Кармак и компания, за да изстискаш всичко налично в него, както си го правел навремето с по-старите му побратими. "Думът" е не просто игра - той е икона, запазена марка, отговаряща на понятието качество, ветропоказателят при шутърите от първо лице!

За разлика от старите серии, при които сюжетната линия беше на заден план, DOOM 3 ще разчита на нея, не по-малко от умопомрачителната визия, която ще предложи на играчът. Отново си маринец, изпратен да изпълни няколко съвсем обикновени задачи на планетата Марс. Точно на твоята смяна обаче, както обикновено се случва, някой некадърен учен прецаква работата и цялата извънземна (че и извънмарсианска) паплач се изсипва в станцията, в която изведнъж се оказваш единствената здраво мислеща личност. Знам, че звучи малко ала оригиналния Half-Life, но искрено се надявам, че копировката на ID ще си остане само това, а развитието на историята ще е доста разчупено и подхранващо интереса ти към играта с нейното напредване.

Показаният на E3, почти три минутен трейлър разкри още детайли около задаващия се шедьовър от тежка категория на ID. Макар и доста от кадрите, които той показа, да ги бе зървал в изтеклата преди няколко месеца бета, в него намериха място още дузина нови врази и няколко пушкала, с които през зимните месеци, живот и здраве ще раздаваш правосъдие.

Малко по-горе споменах нещо за визуалния облик на DOOM 3, за който, колкото и да се говори, все ще остане нещо недоизказано. Въпреки че Господин Freeman може да хоцка из най-реалистичните градове в компютърна игра до сега, батко ти Snake може да обходи незабелязано най-живата джунгла, която си виждал, а Master Chief да е най-блестящият (буквално) герой, никой от тях (и заглавията, в които са главните действащи лица) не е по-голям от DOOM 3! Първоначалният ми замисъл беше да те запозная понаучному с графичната машина, захранваща задаващия се хит, както и с безбройните визуални, радващи окото благинки, но в последствие реших, че е по-добре да заменя стерилността, лъхаща от едно евентуално изброяване на "научни факти" с такова, което е по-елементарно, но в същото време по-интересно за теб, закупил NeoGamer с едничкия молебен, да намериш материали, които да си заслужават цената му.

Final Fantasy: The Spirit Within беше красив преренд, нали? И аз мисля така. DOOM 3 ще ти предложи подобна графика, която в много отношения ще бъде максимално близка до "картинката", характерна за визуалния шедьовър на SquareSoft. За разлика от филма на Сакагучи обаче, в играта на Кармак всичко което се случва на монитора (по-късно и на телевизора) е в реално време! За да може графиката на DOOM 3, освен да е в реално време и да изглежда като такава, осветлението е на ниво, пред което това на лидера по този параграф за момента, Splinter Cell бледнее. Десетките източници на светлина в дадена сцена, според ID, доста често ще свиват сърчицето ти в малка бучка - пращаш в отвъдното дебела гадина, изведнъж зад теб изшумолява нещо и обръщайки се, виждаш как нещото се скрива зад подскачащите сенки, идващи от мястото към което си вперил поглед в момента. Около теб всичко примигва и присвятква по възможно най-реалистичния, правилен и същевременно плашещ начин, насочваш се към мястото в което предполагаш, че се е стаило нещото, когато в най-сублимния момент чуваш прорязващият рев на моторна резачка, която току що е запалена от маринец, вкусил целувката на изгубените души (култовите Lost Soul от оригиналните игри). Без да се замислиш натискаш спуска и осъзнаваш, че пълнителят, който си изпразнил в току що предалия богу дух звяр, е бил последният ти в наличност.. Случката си има и продължение, което няма да разкажа сега, но силно се надявам този момент да намери място в крайния вариант на играта, защото той е от тези, които обуславят наличието на игри класика!

Музикалният съпровод, както може би вече си научил, бе поверен на Трент Рейзър, фрон-менът на популярната индъстриъл група Nine Inc Nails, който е отговорен за саундтрака на първия Quake. Нашето момче обаче е решило, че му се прави нов албум и е прекъснало работата по DOOM 3. Все още няма ясен отговор от страна на ID Software на въпроса, дали музиката ще те съпътства постоянно, или ще се включва в по-напечените моменти. Надявам се избраният вариант от ID да е №2, тъй като чрез него, съспенса ще се увеличи многократно.

Мултиплейърът на DOOM 3 също витае все още някъде из облаците. Почти сигурно е обаче, че ако има такъв в новото творение на Кармак, то той ще е в най-опростен вариант, тъй като за ID сингъла е основната част, върху която се е съсредоточил екипът.

И така, събираш ли "финикийчета"? Ако не си, то тогава, по-добре започвай, за да не останеш без чадър пред задаващата се буря, която се очертава да бъде третата серия на култовия DOOM!

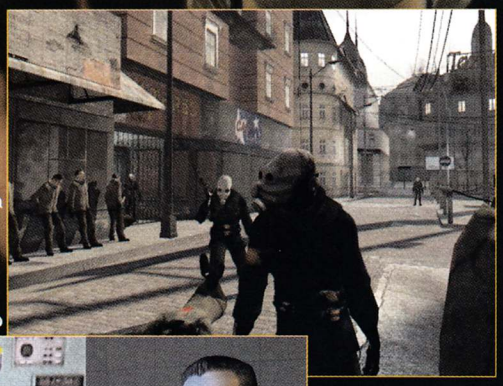
- Ивайло Коралски

Производител: ID Software
Издател: Activision
Жанр: FPS
Платформи: PC, Xbox
Излиза: няма дата
Очаквания: Огромни

HALF-LIFE 2

Малко преди E3, всички гейм медии гръмнаха с това заглавие. Миналогодишният фаворит Doom 3 този път беше в сянката на краля. Крал Half-Life изникна за втори път от нищото. Буквално нищо не се знаеше цели 4 години, през които Valve са правили Продължението. Дали обаче е оправдано да се прави втора серия на най-добрия шутър на всички времена? Valve трябва да са си направили добре сметката и да са си взели поука от друг гигант, който наскоро се провали с продължението си - Unreal. Но аз имам вяра в тях, защото докато Unreal 2 и Doom 3 дълго време преди да излязат се тупаха в гърдите за графичното си съвършенство, то Half-Life 2 тихомълком достигна финалната права и вече по-малко от четири месеца ни делят от истината - 30 септември 2003 г.

На изложението Valve ни представиха един почти завършен продукт със собствен графичен енджин, способен на всички съвременни екстри и дори на много повече. Персонажите са детайлни, плавно анимирани и реалистично взаимодействащи си със средата, а лицевата анимация ме смрази с реализма си. Показаха лицето на G-Man, което се усмихва, мръщи или ядосва невероятно реалистично. Вложения скрипт за превръщане на говор, записан на .wav във лицева анимация, пък ще улесни много синхронизирането на устните. Самата среда е най-интерактивната, която съм виждал някога! Може да се взаимодейства с практически всеки обект и всичко (дори и сградите) може да се строши, подритва, захвърля или премества, като физическия енджин се грижи да всичко да изглежда правдоподобно. Например, ако счупиш дървен сандък, той ще се строши точно като дървен сандък и ако някое парче падне във водата съвсем нормално ще остане да плува по повърхността, а ако търкаляш варел по стълбите, той ще се отблъсква от преградите под точния ъгъл и падайки във водата ще се напълни и потъне. Всичко това е изсипано в огромен свръхреалистично изглеждащ град и те кара да се слееш с играта. Да бъдеш там. Да бъдеш Гордън Фриймън, назначен от пича с куфарчето на секретната работа, заради която беше тестван, в още по-секретния град 17, с най-секретно усмихващото се маце като партньор. А всичките тези технически чудеса се споменават мимоходом. Те не са самоцелно сложени, а служат на геймплея и активно участват в него. Например спокойно можеш да си откъртиш с гравитационното пушкало неоновите букви на близкия супермаркет и да ги захвърлиш по подгонилата те извънземна гад, да избуташ кухненската маса (като между другото предметите върху нея се друсат или изпопадват на земята), за да залостиш вратата, да носиш варел като щит, или да бутнеш радиатор надолу по стълбите, за да спреш напиращите и още по-интелигентни от преди командоси.



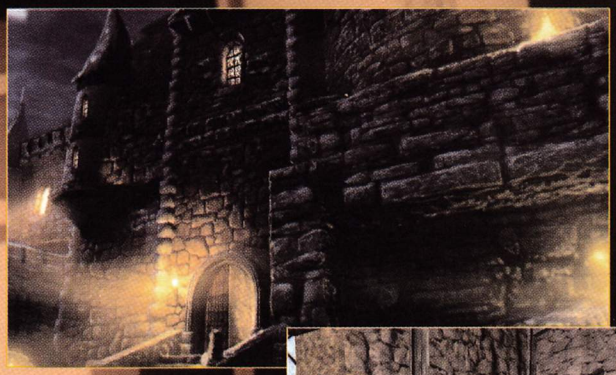
Стигнахме и до запазената марка на Half-Life. Точно това, което направи играта революционна - историята. И не толкова оригиналността на историята, а начина по който е поднесена. В играта няма да има нито една кът-сцена, а всички събития отново ще бъдат силно скриптирани, т.е. през цялото време ще сме в една голяма интерактивна кът-сцена, или направо в интерактивен филм, който ще можем да изживеем като участници, а не като наблюдатели. Всичко се случва точно под носа ни, сгромолясват се сгради, избухват инсталации, колегите биват набучени, или изядени и после изплюти точно от прозореца, под който минаваме. Съспенса ще ни дебне на всеки ъгъл, ще ни изненадва, плаши или весели, абе въобще добрия стар Half-Life-ски начин на игра се завръща, но доразвит и изгладен до най-малкия детайл. Какви ще са новостите тогава? Вече споменах новата гравитационна пушка, която ще е малка част от "хардуера" на Фриймън съставен от конвенционални, експериментални, извънземни оръжия и разбира се, култовата щанга. Друга новост са превозните средства, за които не е известно много. Ще се появят и нови раси извънземни, като не всички ще бъдат враждебно настроени и дори някои от тях ще изпълняват прости команди.

Дали Half-Life 2 ще успее да предефинира FPS жанра отново? Ако съдим по предварителната информация - ДА. Но все пак, нека изчакаме търпеливо есента, защото никой не е застрахован от провал.

- Влади Юлианов

Производител: Valve
Издател: Vivendi
Жанр: FPS
Платформи: PC, Xbox
Излиза: 30.09.2003
Очаквания: Огромни

THIEF III



Напоследък игрите с промъкване са много модерен жанр. Игра от този тип е и Thief - един от първите представители на жанра. В тази творба на гейм-дивелъпинг-изкуството поемате ролята на Гарет - крадец, който живее в средновековен фентъзи свят, и който въпреки силното си нежелание да се набърква в неприятности, винаги успява да го стори. Нямам достатъчно място да преразказвам историята на поредицата, затова ще ви кажа директно - в Thief ще трябва да крадете.. много!

Третата част на поредицата ще ни предлага сюжет, подобен на първите две, и ще бъде силно обвързан с три фракции, една от които е подобна на инквизицията, друга се прекланя пред античния бог Трикстър, и трета, която се нарича Keepers, и която е отговорна за отглеждането на Гарет. Нашият персонаж както обикновено ще бъде саркастично-ироничен тип с мечти за бързо забогатяване и отказване от активна състезателна дейност... :)

Но не историята е новото в Thief 3 - най-важен е новият енджин, който ще видим и в Deus Ex 2. В игра като Thief, в която промъкването е от първостепенна важност, е задължително светлинните ефекти да са на ниво. Е, по-високо ниво от това, което обещава Thief 3, здраве му кажи! Ще трябва да се съобразявате с динамични сенки, отблясъци и прочее, като за целта ще трябва да взаимодействате с източниците на светлина (да местите лампи, да гасите факли и прочее), като това обещава доста да разнообрази геймплея. Друга новост ще е звукът, който ще се предава "реалистично" по тунели и съответно ще се заглушава от дебели стени.

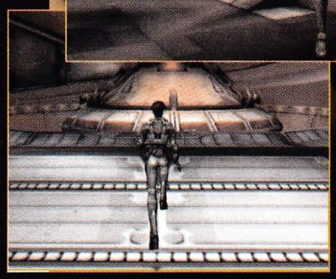
За да се справите с цялата тази прелест, ще трябва да използвате арсеналът от джаджи на Гарет, който може да изстрелва "водни" стрели (гасят факли), въжета и какво ли не. Разбира се, с вас ще е и вярната ви бухалка, с която да се справяте с противниците си от близко разстояние.

Thief 3 се очаква в края на тази година или в началото на следващата.

- Орлин Ялнъзов

Производител: Ion Storm
Издател: EIDOS
Жанр: Stealth / FPS
Платформи: PC, Xbox
Излиза: Зима 2003
Очаквания: Огромни

BLACK 9



Годината е 2080. Светът не е такъв, какъвто го познаваме. Държавите отдавна не съществуват, а той се управлява от девет организации, известни още като Black9. С една дума - кибер-пънк идилия. Светът, да си продължа мисълта, е мрачно местенце. Единственото което му липсва е един наемник, който да си върши тежката работа в черния свят.

Както сигурно се досещате, липсата на такъв наемник е вдъхновила Traldren (известни като автори на Starfleet Command - игра в света на Star Trek) да го създадат и вкарат в бъдещето, което очевидно очаква нашите деца. Логичната мисъл ще ви доведе до друг извод - че именно вие поемате ролята на този младеж.

Играта представлява смесица между 3rd person shooter и ролева игра. Ще можете да развивате играча си в различни области на познанието, необходими за да оцелееш в бъдещето - от класическите бойни умения и сръчност, до нано-магията (магията на бъдещето!) и хакерските таланти. Всичко това трябва пък да се впише в една типична тримерна обстановка, в която изпълнявате поръчки за разните там тъмни организации. Оттук нататък всичко е типично за 3PS-ите: екзотични локации и много екшън, разнообразен тук-там с места, на които да приложите уменията си. Авторите обещават те да имат реално приложение в света на играта, а не просто да си стоят за украса. Ще посетите Макао, Китай и дори Марс, а историята ще бъде изпълнена с драматични обрати и въртки.

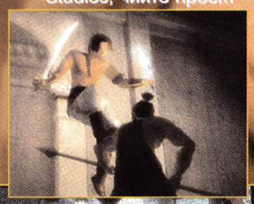
Black9 не обещава някакви графични фойерверки, което напоследък става симптоматично за мултиплатформените игри. Тя ще излезе за PS2, X-Box и PC, като интригуващата смесица от жанрове обещава и един приятен мултиплейър. Ако всичко е наред, Black9 със сигурност ще е от заглавията, които всеки фен на игрите ще очаква с нетърпение да излезе през есента на тази година.

- Орлин Ялнъзов

Производител: Traldren
Издател: Majesco
Жанр: Third Person Action
Платформи: PC, Xbox, PS2
Излиза: Есен 2003
Очаквания: Големи

Prince of Persia
The Sands of Time

Едва ли има геймъри, на които думите Prince of Persia да не говорят нищо. Излезлите съответно през 1989 и 1993 Prince of Persia и Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame се превърнаха в основоположници на един нов жанр, станаха еталон за чудесно направена игра, продадоха се в милиони бройки, а напоследък младия принц се изявява и за последното поколение мобилни телефони. За съжаление, във всяка торба със сочни ябълки се намира по една гнила, която да развали общото впечатление. Говоря за недоразумението на Red Orb Entertaiment (2000г.) носещо заглавието Prince of Persia 3D. Играта не само не привлече нови фенове, а успя да отблъсне и някой от старите с нескопосана графика, отвратително управление и отблъскващ геймплей. За щастие, със създаването на новия Prince of Persia са се заели Montreal Studios, чиито проект - Tom Clancy`s Splinter Cell не се съмнявам, отдавна вече сте изиграли.



Авторите още не са разкрили някаква съществена информация около сюжета на играта. В общи линии нашия принц ще се замеси в афера, която ще му позволи да използва силата за контрол над времето, затова подзаглавието The Sands of Time едва ли е случайно. По-интересното в случая е, че тази ви способност ще ви дава възможност да се връщате назад във времето и да поправяте допуснати грешки или пък да получавате видения, които да ви помагат по-напред в играта. Гореспоменатата способност ще може да се прилага и по време на битка! Последното нямам търпение да го видя поради факта, че това ще внесе един напълно нова нотка в начина на водене на битки и ще е може би най-интересната идея в този жанр Max Payne насам.

Засега на изложението беше показана само версия за PS2, но естествено се работи и над такива за PC, Xbox и GameCube. Prince of Persia: The Sands of Time безпроблемно се нарежда във вече дебелия ми списък за "Най-очаквани игри Есен/Зима 2003".

- Антони Попов

Производител: Ubi Montreal
Издател: Ubi Soft
Жанр: Action / Adventure
Платформи: PS2, Xbox, GC, PC
Излиза: 11.14.2003
Очаквания: Огромни

HALO

Играта, която направи революция във FPS жанра и накара милиони хора по света да си купят Xbox, най-накрая ще види бял свят за PC благодарение на Gearbox Software.

И какво от това, би казал някой (включително аз... и Христо ;-)), изигравал играта не един път и то преди 1-2 години на Xbox. Според президента на Gearbox, Ранди Пичфорд, голямото предизвикателство в PC версията ще е мултиплейъра и изцяло промененото управление с мишка и клавиатура. Като повечето портове играта ще запази оригиналната си "save point" система, която според хората от Gearbox работи доста добре и не е необходимо да се променя с възможност за "save" по всяко време. Мултиплейърът ще се фокусира изцяло върху съревнованието като няма да има възможност за кооперативна игра, но все пак ще има нови карти, оръжия и дори нови превозни средства. Bungie и Gearbox обмислят вариант да се улесни "mod" обществото, като се предложат едитори и други такива, но засега не искат да издават повече информация. Графично играта изглежда обещаващо, повечето ефекти са преправени, а като добавим и възможността за високи резолюции, всичко си идва на мястото.Очаквайте играта да се появи в края на лятото.

- Борислав Жечев

Производител: Gearbox
Издател: Microsoft
Жанр: FPS
Платформи: PC, Xbox
Излиза: 09.01.2003
Очаквания: Огромни

Unreal Tournament 2004

Ако случайно сте забравили, Unreal Tournament е заглавието-конкурент на Counter-Strike в компютърните зали и представител на една вече изчезнала раса компютърни игри - фантастичните шутъри, в които реализмът отстъпва своето място на забавният геймплей, и които водят до пристрастяване, независимо дали се играят вкъщи с ботове или навън, в компютърна зала.

Миналата година излезе Unreal Tournament 2003 - достоен продължител на първата част. Играта използваше Unreal технология и безспорно с нароилите се фенски мутатори, модове и прочее е една внушителна екшън игра. И както знаем (знаят и от Epic), където има пари, има и още пари. Ето защо UT2004 ще излезе "по фифаджийси" и ще ни зарадва със стабилно количество добавки към оригиналната игра.

Длъжен съм да започна с превозните средства, които бяха шумно рекламирани от авторите на UT2003 и в крайна сметка останаха извън играта, въпреки че бяха заложени в енджина и се появиха на някои фенски добавки. В новата игра авторите не само измиват името си, ами и ни компенсират - UT2004 ще бъде първата (добре де, втората) FPS игра, в която управлението на летателни уреди е заложено и ще бъде задължителен елемент от успешната стратегия. Налице са и разните му там танкове, хъмвита и прочее, които ще спомогнат за по-приятния геймплей.

Завръща се и култовия режим Assault, при който единият отбор трябва да изпълни дадена мисия, а другия - да му попречи. Имайки предвид новите превозни средства, битките в този режим обещават да са поне толкова епични, колкото тези в Battlefield 1942 (?!).

Другият нов режим се казва Onslaught. При него и двата отбора получават някакъв предмет, който трябва да предпазят от унищожение. Режимът е близък като идея до класическия CTF, но предполагам ще бъде прекрасна добавка към света на UT.

- Орлин Ялнъзов

Производител: Digital Extremes
Издател: Atari
Жанр: FPS
Платформи: PC
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

Deus Ex Invisible War

Явно този брой ми се е паднало да пиша само и единствено за продължения и експанжъни (справка: другите ми статии в броя :))...

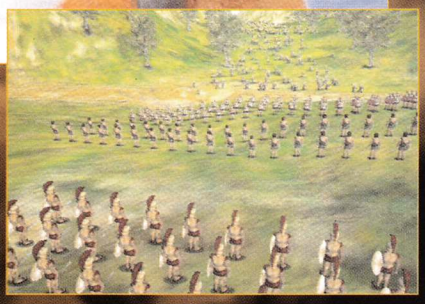
Изключение от това не прави и втората част на култовия RPG / FPS Deus Ex - играта, която по информацията, дадена от нашите пратеници, постоянно се е въртяла по екраните на щанда на разпространителя Eidos. Deus Ex 2: Invisible War е вече в доста напреднал стадий на разработка и показва една голяма част от игралния свят. Станаха известни и някои от оръжията, които ще имате на разположение, а именно - стандартния пистолет, снайпер и огнехвърлачка. Ще можете да се разходите из 36 нива, които като големина няма да наподобяват тези от първата част, но за сметка на това ще се явяват по-голямо предизвикателство. Единственото по-нестандартно нещо, което прави впечатление от показаното дотук, е интерфейса на Deus Ex 2. Той ще е разположен централно на екрана, а не по периферията му, което ще спомага за по-интуитивно взаимодействие с оръжията и уменията, които притежавате и в същото време ще излага всичката информация, която ви е нужна, без да се налага да извеждате някакъв отделен инвентар. За да не пречи на екшъна, който ще се разиграва на екрана, ще можете да избирате неговото ниво на прозрачност, така че няма да имате проблем с ограничена видимост по време на някоя битка.

Deus Ex 2: Invisible War е почти завършена, през лятото ще се проведе масивен бета тест, а през есента се очаква да се появи на пазара във версии за PC и Xbox. Съдейки по изиграното от първата част и видяното на E3, новата игра на Ion Storm се очертава като един от големите хитове излизащи през тази година.

- Антони Попов

Производител: ION Storm
Издател: Eidos
Жанр: FPS / RPG
Платформи: PC, Xbox
Излиза: зима 2003
Очаквания: Големи

BLACK & WHITE II



Lionhead Studios разкриха малко повече детайли относно продължението на тоталния им хит Black & White. Въпреки, че играта е още в доста начален стадий на разработка, показаният трейлър даде много ясна представа за графичните и визуални качества на играта. Явно Lionhead Studios въобще не са си губили времето през изминалите две години, а здраво са залегнали над машините и са направили Black & White 2 да изглежда така, както изглеждаше предшественика й за ония времена. Новия енджин ще може безпроблемно да изобразява стотици, дори хиляди единици, магиите ще съперничат по красота на тези от Final Fantasy, а вашите богоизбрани същества ще бъдат върха на сладоледа в графично отношение. Като пример ще посоча факта, че по вашето същество ще си личат такива детайли като опърлена или мокра козина, следи от кръв, кал и др. Щом стана въпрос за същества, редно е да спомена, че те този път ще са по-малко на брой, но за сметка на това много по-интелигентни. "Накъде повече?" питам аз, след като първия Black & White беше записан в "Книгата на рекордите на Гинес" като игра с най-добър изкуствен интелект...

Другата нова добавка ще е възможността за пълен контрол над войсковите ви единици! За разлика от другите RTS, B&W2 няма да има специално добавен интерфейс за това, а командването ще се осъществява на добре познатия ни прийом от предишната част - "leash system". При контрола на вашето същество тя вършеше повече от перфектна работа, но да видим дали ще се справи също толкова добре с контрола над войските ви.

Крайна дата за излизането на Black & White 2 още няма. Съдейки по педантичния начин, с който Lionhead Studios обичат да изпипват игрите си обаче, няма да се учудя, ако се наложи да почакаме още 2 годинки.

- Антони Попов

Производител: LionHead Studios
Издател: Electronic Arts
Жанр: GOD Game
Платформи: PC
Излиза: 02.01.2004
Очаквания: Големи

WORLD OF WARCRAFT

Масивните мултиплейър RPG-та са едно от многото доказателства, че глобализмът е добра идея на хартия, която си остава на хартия, заедно с нашата възможност да играем подобни хитови заглавия. И когато преди година Blizzard заявиха, че новата им игра се казва World of WarCraft и представлява MMORPG, българските WarCraft фенове останаха с пръст в уста...

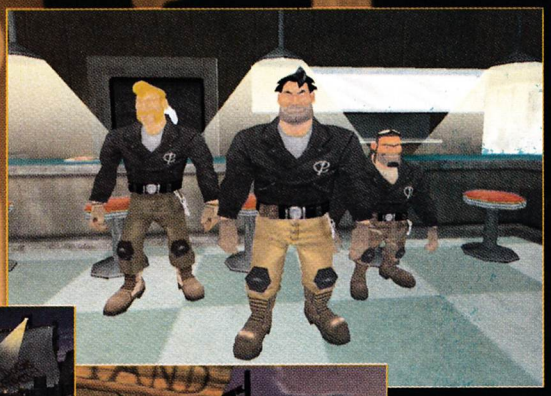
И така, директно - какво ще бъде WoW. Като начало, поне засега са обявени единствено бойни класове, което ме навежда на мисълта, че играта ще бъде ориентирана към млатенето. Все пак се надявам, че възможността да се изживявате като търговец няма да бъде пренебрегната, защото откъдето и да го погледнем, дори във фентъзито не всички са герои. Сред обявените класове е и друидът с "мечешката" си форма, познат от Diablo 2, ловец, който ще може да си води "домашно животно", което да му помага в битките, warlock-ът, който изглежда като типичен боец, магът и шаманът. Расите са познатите ни от стратегията - джуджета, орки, хора, таурени и нощни елфи. Сюжетът засега се пази стриктно в тайна, но пък за сметка на това знаем, че героите ще могат да придобиват разнообразни вторични skill-ове, които ще им позволят да си правят собствени potion-и, оръжия и т.н.

По всичко изглежда обаче, че графиката на WoW ще бъде основният и коз в борбата за надмощие в жанра. Картинките изглеждат прекрасно, а пък обещанието за промяна в моделите на героите при смяна на екипировката звучи повече от апетитно. Какво означава "промяна в моделите на героите при смяна на екипировката " ли? Ами че ако нахлузите тежка броня героят ви ще се тътрузи прегърбен, а ако захвърлите бойното снаряжение ще бъде изправен и гордо ще стъпва из земите на света на WC..

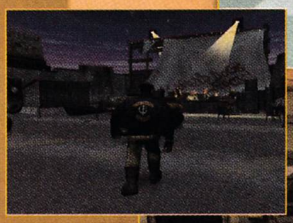
- Орлин Ялнъзов

Производител: Blizzard
Издател: Vivendi
Жанр: MMORPG
Платформи: PC
Излиза: 06.14.2004
Очаквания: Огромни

FULL THROTTLE
HELL ON WHEELS



С невероятен кеф всички фенове на класическите quest-ове приеха факта, че Бен отново ще възкачи уникално изглеждащия си мотор и ще се завърне на game сцената с подобаващ гръм и още по-подобаващ трясък, само че този път в 3D дрешки. Надали някой обаче се е лъгал и е очаквал типичен classic adventure game от тази продукция, затова единственият въпрос, който стоеше, бе дали LucasArts ще смогнат да нагласят процентовото съотношение "action/adventure" в играта така, че хем ние, дъртите quest-аджии, да сме доволни, хем играта да се продава добре. Още преди представянето на FT: HoW на E3, от LucasArts бяха заявили, че в новата игра горепосоченото съотношение ще бъде 50/50. От screenshot-овете това горе-долу си личеше, а трейлърът дори насаждаше впечатлението, че FT: Hell on Wheels ще е по-скоро action, отколкото adventure. Демото на играта на E3 обаче, може да се приеме като успокоение, защото едно е сигурно - типичната за Full Throttle атмосфера си е все същата, дори и след осем години. Е, екшън елементът е доста по-осезаем от този в оригиналния FT, но играта не изглежда да губи от излъчването си заради това. Имайте предвид, че рокерът Бен вече не само изблъсква другите от пътя си, а и раздава юмруци, дори когато не е на две гуми. Това от личен опит може да ви каже Perkins, един от персонажите, които участваха в E3 демото на играта и получиха приятна доза бой, барабар с цялата си подопечна рокерска банда.

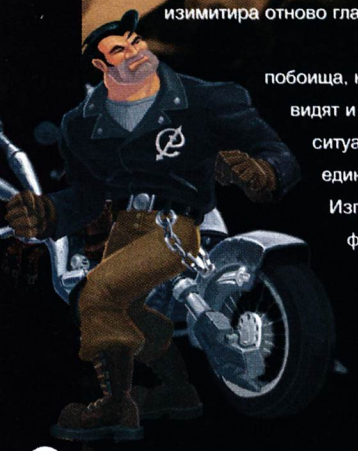


Междувпрочем, не само юмруците са "под ръка" на нашия рокер - интерфейсът на играта позволява както да мелите своите врагове в почти всеки обект, който ви заобикаля, така и да чупите всичко наоколо в предполагаемо доста кухите им глави. Новата функция "Mojo meter" спомага при това благородно дело, индицирайки колко добре Бен смила отрепките наоколо. При достатъчно висок mojo level "Волният ездач" вади осезаемо по-силни и убедителни "доводи", а юмруците му взимат damage, растящ в аритметична прогресия. Що се отнася до първостепенния фактор, наречен adventure, той е просто "завързан" с екшъна - няма и къде да бяга, като се има предвид, че този път Бен пак ще трябва да разкрива пъклени планове, спасявайки пътищата из пустошта, които рокерите свободно кръстосват.

А вие, classic adventure фенове, спете спокойно - за осем години Бен не е загубил нито частица от своята тънка ирония, както си проличава дори и от малкото разговори, които води в демото. Да не говорим за умствения му капацитет, който, слава Богу, не е бил хвърлен за рециклиране - Бен пак се изправя пред чудати ситуации, в които трябва хем да използва немалкия си мозъчен потенциал, хем да "разпусне" с малко бой. Пример за това е ситуацията от демото, когато, за да влезе в клуба, пазен от портиер, Бен първоначално опитва да убеди гибона на вратата (безуспешно), след което разбира, че само гореспоменатият Perkins може да влезе вътре. Преправянето на гласа не е достатъчно, защото симпатягата от другата страна гледа необезпокоявано през дупчица в долнопробната врата. Логично е при подобно развитие на нещата Бен да потърси разпускащия някъде наоколо Perkins, да го ступа отново на две-на три, след което да го лепне за вратата и да изимитира отново гласа му. А вие бихте ли се сетили веднага за това?

Може да се каже, че LucasArts най-накрая са успели да напипат златната среда, вкарвайки доста побоища, но пък компенсирайки ги с порядъчен брой главоблъсканици. Освен това, в играта FT-ветераните ще видят и стари познайници като Maureen Corley или Father Torque, а това значи, че сложни за разплитане ситуации ще има, защото тези два персонажа винаги са свързани с... trouble! Като казах trouble, единственото нещо, което не изглеждаше особено добре в E3 демото на FT: Hell on Wheels, беше графиката. Изпълнена изцяло в 3D, тя е доста комплексна, само че фигурите са очевидно ръбати Можем само да се надяваме, че до пускането на играта LucasArts ще оправят тая работа, за да не стане като със стария Full Throttle!

- Борислав Михайлов



Производител: LucasArts
Издател: LucasArts
Жанр: Action-Adventure
Платформи: PC, PS2, Xbox
Излиза: Зима 2003
Очаквания: Големи

О, Пресвета Дево! Тъкмо си помислих, че на това Е3 няма да обявят следващата фифа и като споменах вълка, той взе, че се озова на изложението и ето го резултата - EA Sports показаха следващата серия на своята футболна поредица, която този път ще се появи за една платформа по-малко: PC, PlayStation 2, Xbox и Gamecube.

И така, какво ново можем да очакваме от FIFA 2004, освен последната модна прическа на Дейвид Бекъм? Като за начало, създателите най-накрая са решили да обогатят и разнообразят единичния режим на игра, като добавят така наречения нов Career mode. В него, играчът ще започва своя сезон от по-долна дивизия, като благодарение на победите и на постоянната си игра, ще има възможност да спечели промоция за по-горна, като най-накрая стигне до първа дивизия. Нищо ново под слънцето - няколко футболни симулации са ни предлагали вече тази възможност.

Добре, да погледнем геймплея тогава, в който също ще бъдат направени промени. Най-вече в насока на изкуствения интелект на футболистите. EA ни дават за пример следната ситуация: ако топката се разиграва в центъра на терена, защитниците от противниковия отбор моментално ще се прибират в наказателното си поле, като се разположат така, че да няма свободни коридори за извеждащи подавания. Пак нищо ново.

Остава само да спомена, че системата със звездните играчи отново ще присъства и тук, а датата на която FIFA 2004 ще атакува пазара, като че ли се утвърди една и съща за всяка година - около Коледа, което си е чисто и просто пак нищо ново...

- Павел Симеонов

Производител: EA Sports
Издател: EA Sports
Жанр: Sport
Платформи: PC, PS2, Xbox, GC
Излиза: 28.11.2003
Очаквания: Средни

Ако трябва с една дума да окачествя серията The Sims, мога да кажа само "пиш" и да приключа тази статия. Пиш.

Майтапче... След като получихме около 178 добавки и имаме обещани поне 30 000, т.е - достатъчно за няколко века семейна забава и ходене до тоалета, вече получаваме и обещание за чисто нова, хипер-продаваема, тоалетно-ориентирана The Sims 2.

Едва ли остана някой на тази планета, който да не знае за The Sims. Наистина, концепцията на играта е гениална, но честно казано се поизтърка. Новото стана старо, досадното - досадно, а и честите посещения на виртуалните хора до тоалетната започнаха да омръзват.

Ето защо Richard Wright и компания ни обещават един нов The Sims. Нов като графика, но не и като геймплей - поне до момента абсолютно всичко показано говори, че откъм игровата част ще получим един класически The Sims експанжън. Този път "новото" е, че виртуалните пикльовци ще се раждат, растат, остаряват, и (логично) умират, което ще придаде нова дълбочина на играта. След тази съществена новост, от Maxis излизат простотии от рода на "десет нови безсмислени качества", "нова графа - по каква нужда ти се ходи по-често до тоалета" и прочее.

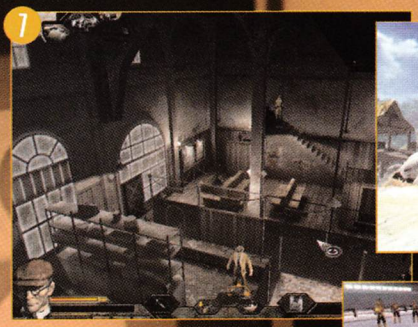
Това, което The Sims 2 ще се опита да поправи, е разнебитената графика на поредицата. Дори американските лапетии, мами и татета вече са забелязали, че визията на The Sims е поостаряла, че е с едно измерение по-назад от модерното, или с една дума - не струва. Ето защо ще получим изцяло триизмерна игрална среда и изцяло триизмерни герои.

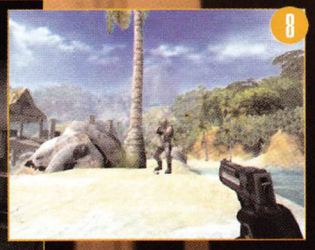
Трябва да призная, че на този етап The Sims 2 изглежда внушително и ще ме накара поне за малко да я поразцъкам. А пък ако се сетят и нови екстри в геймплея да сложат, може цялостно да преосмисля мнението си за поредицата. А дано!

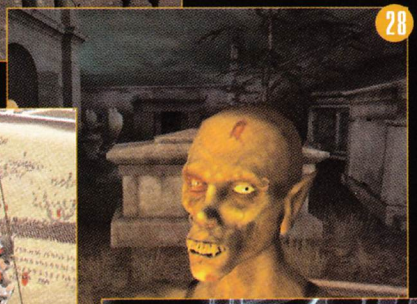
- Орлин Ялнъзов

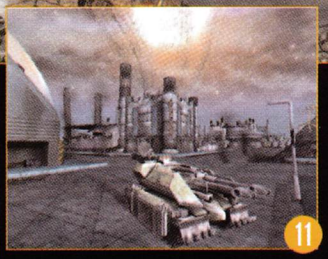
Производител: MAXIS
Издател: Electronic Arts
Жанр: Simulator
Платформи: PC
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

1.Age of Wonders : Shadow Magic
2.Alias
3.AquaNox 2: Revelation
4.Breed
5.Broken Sword: The Sleeping Dragon
6.Codename: Panzers
7.Commandos 3: Destination Berlin
8.Far Cry
9.Final Fantasy XI
10.Flight Simulator 2004: A Century of Flight
11.Ground Control 2: Operation Exodus
12.Jedi Knight: Jedi Academy
13.Lords of the Realm III
14.Max Payne 2: The Fall of Max Payne
15.Men of Valor: Vietnam
16.Pirates of the Caribbean
17.Private Wars
18.Rome: Total War
19.Secret Weapons Over Normandy
20.SimCity 4: Rush Hour
21.Star Wars Galaxies: An Empire Divided
22.Star Wars: Knights of the Old Republic
23.Syberia II
24.The Movies
25.Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
26.Tribes: Vengeance
27.Tron 2.0
28.Vampire: The Masquerade - Bloodlines
29.Warlords IV: Heroes of Etheria
30.XIII









ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ **Платете за тях ПО-КЪСНО,**
- ✓ **Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!**
- ✓ **Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.**

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

ВАЖНО!

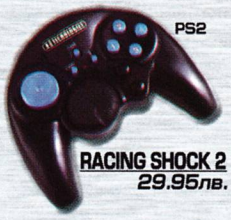
До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- *За кредит до 2000 лева* - лична карта
- *За кредит над 2000 лева* - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

WWW.PULSAR-GAMES.COM

И КАЧЕСТВЕНИТЕ АКСЕСОАРИ МОГАТ ДА БЪДАТ ДОСТЪПНИ!



PS2

RACING SHOCK 2 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогова ролка за завиване*
- *аналогови бутони "газ" и "спирачка"*

PC

GRIP EXPLORER 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *USB интерфейс*
- *вибрация*
- *високочувствителни D-Pad бутони*

PS2& PSONE

YOUNG PANTHER 24.00лв.

- *8 екшън бутона (4 аналогови)*
- *"Turbo" и "Slow" финкции*
- *вибрация*
- *2 аналогови мини-стика*

PS2& PSONE

COUNTACH RACING WHEEL 69.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогово управление*
- *аналогови педали*
- *вибрация*

КУПЕТЕ КОЙ ДА Е ОТ ТЕЗИ PLAYSTATION2 ХИТОВЕ И...

105.00 лв. с ДДС

TENCHU WRATH OF HEAVEN

115.00 лв. с ДДС

NBA LIVE 2003

115.00 лв. с ДДС

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

125.00 лв. с ДДС

COLIN MCRAE RALLY 3

125.00 лв. с ДДС

DEVIL MAY CRY 2

109.00 лв. с ДДС

LORD OF THE RINGS FELLOWSHIP OF THE RING

...ЩЕ ПОЛУЧИТЕ ПОДАРЪК - ДЖОЙПАД*

* ОФЕРТАТА Е ВАЛИДНА САМО ЗА СПОМЕНАТИТЕ ПО-ДОЛУ МАГАЗИНИ:

ПУЛСАР

бул. ЦАР БОРИС III 21, тел. 9549811;
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. 9832635;
Мултиплекс (в подлеза на НДК)

С ТОВА СПИСЪКЪТ НЕ СЕ ИЗЧЕРПВА. ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ В МАГАЗИНИТЕ НА ПУЛСАР.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Като че ли на Хидео Коджима (създателят на Metal Gear сериите) му стана навик, на всяко E3, ако не да спечели наградата за най-зрелищен трейлър на шоуто, то поне показаното от неговия екип да е в първата тройка. Естествено и тази година традицията се повтори, само че с едно изключение - част от дългоочаквания трейлър изтече в интернет цели 5 дни преди самото изложение и разкри предварително голямата мистерия, че наистина Metal Gear Solid 3 ще направи своя дебют на E3 2003.

Но магията ни най-малко не изчезна, защото изненадата приготвена от KCET беше толкова голяма, че след 12 минутния пълен трейлър, показан на пресконференцията на Konami, всички забравиха гореспоменатия гаф и мислеха само за едно - заветната 2004 година да дойде колкото се може по-бързо. Hungry for some Snake?

"О, Господи! Рамбо отново е тук!" - бях прочел тия думи по западните форуми веднага след като изгледах лично филмчето от играта и донякъде авторът им има своето основание да ги изрече. По трейлъра изглеждаше, че действието в третата Metal Gear Solid ще се развива не къде да е, а в някаква джунгла, която променяше из корени цялата визия на MGS сериите досега. Но по-големите фенове на поредицата сигурно са били подготвени, понеже Коджима неотдавна беше заявил в едно свое интервю, че би желал да направи MGS3 направо за PS3, за да постигне фрапиращ напредък в графичното излъчване в играта, но тъй като от Konami настоявали продължението да бъде за PS2, той щял да промени коренно атмосферата, за да предаде същото въздействие върху геймърите.

От Konami не коментираха по какъвто и да е начин сюжета на третата серия, но в интернет всеки ден изникват нови теории на базата на подсказките, които японците умишлено или не са внедрили в трейлъра. В следващите редове ще ви представя моята теория за историята на играта, пък като излезе догодина, ще видим дали съм бил прав...

Започвам направо - за радост или за съжаление, Metal Gear Solid 3 няма да е естествено продължение на Sons of Liberty, а ще ни върне в далечната 1960 година, в разгара на "Студената война" между САЩ и Русия (спомнете си фразата от трейлъра - "New Era"). И връщането няма да се отнася само за времевия период, а дори и за главния герой, чиито контрол ще поемете. Не, не е нито Solid Snake, нито Liquid Snake, нито Solidus, още пък по-малко ще е Raiden... Точно обратното - ще се запознаете с произхода на известните клонинги ("Back to the Origin"), а именно "бащата" на тримата бойци, най-великият войник на своето време - Big Boss. Виждам изненадани изражения по лицата ви?! Човекът от трейлъра бил Snake?! Спомнете си пак, че Solid Snake е клонинг и като такъв, той е почти перфектен дубликат на Big Boss. В това число не само външния му вид съвпада с този на първоизточника си, но и начина на движение, походката, маниерите, усета, дори гласа... Мисля, че няма нужда повече да разяснявам каквото и да е било по този въпрос, само си спомнете, че всъщност причината за клонирането на тримата братя от Big Boss е желанието на учените да "въскресят" не точно външния му вид, а уменията му на велик боец на бойното поле. На този етап съществуват и други доказателства, че главния герой в играта ще именно "бащата" на клонингите, едно от които се намира отново в трейлъра, където сред пламъци забелязваме, че на въпросния персонаж му липсва дясното око - факт, абсолютно идинтичен със съдбата на Big Boss.

Ако притежавате MGS за PSone, можете да отворите някъде в книжката към играта, където се споменава, че по времето на "Студената война", Big Boss е бил таен агент на много държави, някои от които врагове помежду си. И тук отново ще ви върна към трейлъра, в който се мярка и първия арт на изглеждащия като Snake герой, който се е загърнал едновременно и със американското, и със руското знаме. Всички знаем, че по времето на въпросната война, двете страни са се надпреварвали неофициално във всяка една област на научните открития. Като започнем от "завладяването" на космоса, минем през разработката на специални военни оръжия (може би ядрени), и в този ред на думи стигнем до нещо много познато - защо не и в разработката на първия прототип на Metal Gear! Спомнете си, че в MGS2, руският командир Сергей Гурлукович споменава, че руснаците първи са били измислили технологията на специалното оръжие... Към всичко това можем да добавим и E3 брошурите за MGS3, които Konami пусна, и от които чрез старателно изрязване, лепене и сглобяване, можете да си направите картонен макет на нещо като танк, зареден (вероятно) с атомна бомба на гърба си, както всъщност може и да е изглеждал този първи прототип

през '60-те години. Възможно ли е Big Boss да е бил тайния шпионин на САЩ, който първи е отмъкнал данните за Metal Gear от руснаците и ги е предал на "Чичо Сам"? Според мен, да.

Съществуват и още няколко доказателства, които водят до вероятността Big Boss да е героят в Metal Gear Solid 3 и периода, в който се развива действието, действително да е този на "Студената война". Първото и най-убедителното е, че Solid Snake и близнаците му са клонирани в края на '70-те години, което е цели десет години след 1960, а в трейлъра героят изглежда на не по-малко от 30 години. Второто доказателство е технологията, която участва в трейлъра. Едно на ръка, че всички оръжия са стари и типични за онова време, а и героят ни е с радиопредавател в ухото, вместо познатите ни nanomachines, използвани в предните серии. Малко съмнително Snake умишлено да се е върнал към старите техники, вдъхновен от факта, че ще се бие в джунгла... Третото доказателство излезе директно от устата на Хидео Коджима, който в едно интервю признава, че с MGS и MGS2 не е успял да пресъздаде "Tactical Espionage Action" точно такъв, какъвто го е искал. Какъв шпионаж, - казва той - когато действието се развива едва ли не в бъдещето и самите времена и технологии са стигнали доста далеч от този примитивен метод. "Студената война" е точно времето, когато истинския шпионаж е бил в разгара си. Тогава, когато не си уверен в никой от хората, които срещаш, не знаеш на кого са агенти и за кого работят.

Ами толкова по хипотезите за историята, която според някои, би била много тъпа с Big Boss като главен герой, но според мен, би било изключително интересно да разбера точно как се създава първия прототип на Metal Gear и най-вече, да се запозная с личността на великия войн, на който любимецът ни Solid Snake толкова много се е метнал...

Ще премина към една друга фраза от трейлъра - "New Gameplay". Да, наистина и в този аспект създателите са поработели страшно много. Като за начало графиката е променена напълно, в сравнение с миналата серия, като е разработен изцяло нов енджин, способен да изобразява открити пространства, по-реалистично осветление и по-внушителни particle ефекти. Всичко това, както казах, спомага за геймплея. Според Коджима, 2/3 от MGS3 ще се развива в "дивата природа", като 1/3 ще бъде в джунгла, а останалата част ще ни пренесе в планини, пещери и други странни местности. Към края на играта ще се наложи да проникнете в секретна база, където може би, ще бъде и развръзката на историята. Изкуствения интелект на противниците ви ще бъде коренно различен в откритите местности и в закритите помещения. Сред природата, враговете ви никога няма да остават по единично, а винаги ще действат на групи и когато ви "надушат" (кавичките може и да ги няма, защото в числото на враговете ви ще влизат кучета, както и други животни), ще ви търсят продължително време по оставени следи в кал, отъпканата трева, счупени клони и т.н. Поведението им в затворените помещения ще наподобява това, от MGS2.

Освен промъкването, Konami са вкарали и друг елемент в начина на игра, наречен survival. Вече не само ще трябва да внимавате да останете незабелязан (като за целта ще можете винаги да подбирате камуфлажа, който носете, според средата, в която се намирате, както и сами да си избирате маскировачните рисунки по лицето), но и ще трябва да мислите за здравето си. На първо място, за да оцелеете в джунглата трябва да се грижите за стомаха си. Има два варианта - единият е да се опитвате да прониквате в противниковите бараки и да си отмъквате храна, а другия - да ловувате по пътя си и да хрускате създания като риби и змии.

Освен да потискате глада си, ще трябва да внимавате да не настинете, когато бродите из реки, водопади или ви вали дъжд. Когато ви ухапе отровна змия, също ще трябва да се лекувате и пазите докато ви заздравее раната. Понякога, катерейки се по клоните, от където да издебвате враговете пък, можете да се изпуснете и падайки, да счупите някой крак или ръка. В такъв случай забравете да видите надписа "Game Over", а се пригответе отново за дълго и болезнено лекуване в стил "Първа кръв".

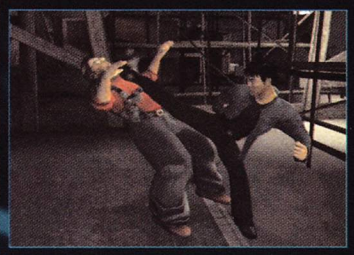
Всичко това може да ви се е сторило доста странно, но пък най-малкото е нещо ново в жанра, което или ще изкачи Metal Gear Solid 3 в челните класации, или ще издъне сериите с гръм и трясък.

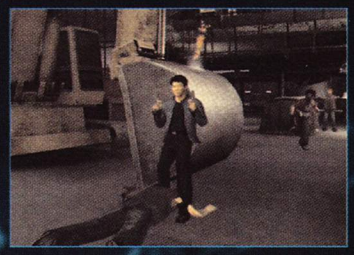
И за финал си оставих една добра и една лоша новина. Добрата е, че музиката е поверена отново в ръцете на холивудския композитор Хари Грегсън-Уилиямс, а лошата - едва ли ще видим третата част от солидната поредица по-рано от втората половина на 2004 година. Което означава, че на следващото E3, Metal Gear Solid 3 със сигурност ще присъства.

- Павел Симеонов

Производител: KCET
Издател: Konami
Жанр: Stealth/survival Action
Платформи: PlayStation 2
Излиза: края на 2004
Очаквания: Огромни

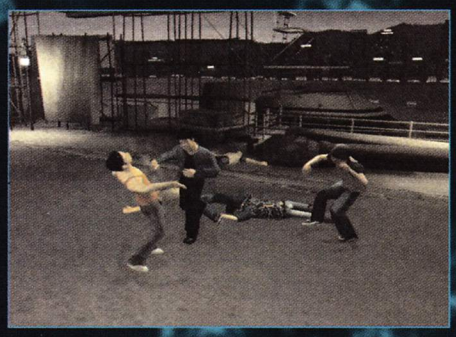
RISE TO HONOR





Определено от Sony си знаят работата, след като подписаха договор за лицензa върху личността на Джет Ли. Японския актьор, станал популярен в множество филми ("Единственият", "Целувката на дракона"), където натупва лошите, благодарение на майсторството си в бойните изкуства и естествено, не и без някой друг компютърен ефект, ще се появи за първи път и в игра и то не каква да е, а ексклузивна игра за PlayStation 2. Още на своята E3 пресконференция, от Sony зарибиха всички фенове на нисичкия палавник, като показаха трейлър с мейкинга на Rise to Honor, както и интервюта с Джет Ли, гордо държащ Dual Shock 2 в ръка.

В Rise to Honor, Джет Ли ще играе ролята на Кит Йън - един от най-верните бодигардове на властен мафиотски бос. За негово съжаление обаче, той твърде рано е изпратен към трудовата борса, защото шефа му бива убит брутално, а минути преди да издъхне, оставя съобщение, което Кит трябва да предаде на дъщеря му. Цялата тази история замесва героят ни в мафиотските далавери, след които то трябва да остане чист и почтен.

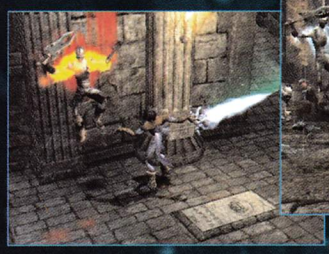


Интересното около играта е, че motion capture-а на главния герой е правен от самия Джет Ли, а режисурата на бойните сцени е поверена на легендата във филмите - Кори Йен. Като споменах "бойни сцени" и се сетих, че ще можете да правите досущ същите удари, каквито изпълнява Ли в останалите си филми, а освен това ще си служите с множество комбота и специални удари.

- Павел Симеонов

Производител: Sony
Издател: Sony
Жанр: Action
Платформи: PlayStation 2
Излиза: 31.10.2003
Очаквания: Средни

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE



Legacy of Kain - за мен това е най-добрата поредица игри излизали някога. Очаквах с огромно нетърпение E3, за да видя с какво още могат да ме изненадат Crystal Dynamics (CD) в петата игра от поредицата и не останах разочарован - LoK: Defiance отново ще се опита да направи невъзможното, а именно да е по-добра от предшествениците си. Няма да се спирам на сюжета, който го интересува да ме потърси и лично ще му го разясня подробно. Ще пиша за новите неща, а най-голямата новост е, че за първи път ще можем да играем с двамата култови антигерои. CD ще се придържат към строга сюжетна линия, започваща от края на Soul Reaver 2, а в перфектно избрани моменти ще превключват между гледните точки на Разиел и Кейн. Двамата ще са въоръжени с различна инкарнация на митичния Reaver. Разиел със спектралния Soul Reaver, а Кейн - с древното вампирско острие Blood Reaver.

Създателите най-сетне са решили да вкарат и по-усложнена бойна система. Двамата ще са надарени с телекинетични и магически умения, наземни и въздушни комбота, различни довършващи движения, както и с "умения" на самите мечове, които ще са единствените им оръжия. CD си признават, че за бойните схеми са били леко вдъхновени от Devil May Cry, което ме кара да смятам, че екшъна този път наистина ще го бива, а изгледаните демо филмчета окончателно ме убедиха.

Сините порталчета към физическия свят са премахнати и Разиел ще трябва да намира други начини да се материализира. Спектралният свят вече е много по мрачно и опасно място, а самият преход спектрален-материален свят изглежда много различно от преди.

Въпреки сериозните подобрения в боя обаче, фокуса в играта си остават зашеметяващата история, хитроумните загадки, многобройните тайни места и нелинейния свят, който ще можем свободно да изследваме. Vae victus!

- Влади Юлианов

Производител: Crystal Dynamics
Издател: EIDOS
Жанр: 3th person / action
Платформи: PS2, Xbox
Излиза: 11.28.2003
Очаквания: Големи

SSX 3

Ако сте били от първите, закупили PlayStation 2, сигурно още си спомняте диска, който беше в голямата синя кутия. На него открих демо на SSX, което преобърна представите ми за спортна игра - никога не си бях представял, че състезанието със сноубордове може да бъде толкова вълнуващо и забавно. Превъртях играта с всички герои, на всички писти, с всички бордове и мислейки, че по-добра игра няма да има, а EA BIG пуснаха невероятно подобреното продължение SSX Tricky, в което сюрреалистичните трикове, откачените писти и герои, ултрамодерното озвучение и брилянтната графика просто ме забиха дълбоко в снега. А сега, след втория връх, май ще има и трети - SSX 3 идва с първия сняг, в края на тази година!!!

SSX 3 обещава да бъде различна от предшествениците си. Освен традиционните за поредицата състезания за скорост и трикове с нарастваща сложност, са включени около 100 предизвикателства като: натрупване на 10 000 точки за 30 секунди, или счупване на 4 стъклени пана за определено време. Триковете в SSX 3 ще могат да се изпълняват и без скок, което означава примерно следното: изправяне на борда на върха или задната му част и завъртане, безумен скок и продължаване на трика след приземяването. Докато се плъзгате по металните тръби също ще може да правите трикове. Всеки герой от играта ще има по 10 показателя, които ще могат да бъдат вдигани до 10 пункта, в зависимост от представянето ви на пистата. Променена е и бойната система на играта - вече ще може да блокирате ударите на противниците си.

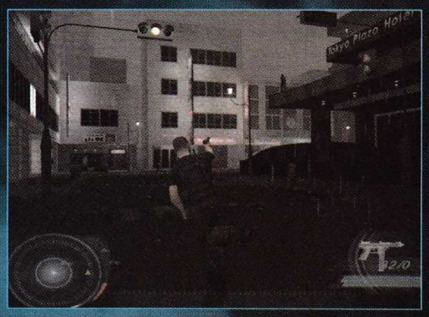
За близо двете години разработка, EA Канада са успели да създадат вдъхваща живот технология - снегът блести и се разнася от вятъра, героите са по-детайлни и хвърлят реалистична сянка. В играта естествено ще звучи и най-подходящата за спускане по заснежените склонове музика на изпълнители като X-Ecutioners, Felix Da Housecat, Queens of the Stone Age и N.E.R.D.

Ох, кога ще свърши това лято..?

- Мартин Янев

Производител: EA Big
Издател: EA Sports
Жанр: Sports
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

Syphon Filter THE OMEGA STRAIN



Покрай онлайн манията около PlayStation 2 в щатите, доста игри ще получат продължения, които ще бъдат създадени точно за тази цел - да се играят в интернет. И откакто SCEA обявиха, че конзолата им вече ще се продава комплектована с Broadband адаптер на същата цена, доста американчета доволно потъркаха ръце, че почти със сигурност ще могат да играят новия Syphon Filter срещу своите приятели.

Продължението се е променило във всеки един аспект към по-добро, в сравнение с предхождащата Syphon Filter 3 за PSone. На първо място можем да поставим подобренията в графиката, което е нормално, понеже все пак говорим за игра от каталога на PlayStation 2. Геймплеят обаче, също ще бъде поизчистен от изнервящите елементи. Гейб Логан вече ще може да стреля по-точно, благодарение на подобрената система за прицел. Когато мерникът ви попадне върху някой от противниците, в зависимост от цвета му ще можете да преценявате кой да опаткате първи и кой ще умре по-бързо. Цветовете са както следва: зелен - не толкова опасно, жълт - тежко поражение и червен - със сигурност ще го убиете. Това помоему ще е много полезна екстра, ако ви изскочат повече от двама врази.

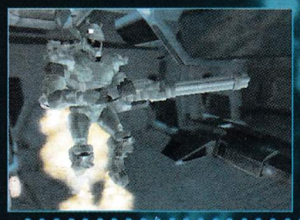
Когато играете мултиплейър в кооператив (с приятел или онлайн), ще имате възможност да се радвате на няколко други възможности. Най-важната е може би поддръжката на voice кумоникатора, с който спокойно можете да напсувате когото си искате и ако интернет връзката ви е прилична, бъдете сигурни, че адресанта ще чуе поздрава ви на момента.

- Павел Симеонов

Производител: Sony
Издател: Sony
Жанр: Action
Платформи: PlayStation 2
Излиза: Зима 2004 (US)
Очаквания: Средни

VECTORMAN

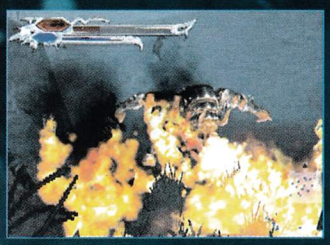
Когато в края на 95-та зърнах за първи път оригиналния Vectorman, бях тотално размазан! Графиката беше умопомрачителна за капацитета на Mega Drive. Това си беше Donkey Kong за конзолата на Sega! Продуцентът на новата игра Дейвид У казва: "Изглеждаше като пълно 3D, framerate-а беше убийствен, а анимациите толкова плавни, че светът оживяваше пред мен. Начинът на игра беше перфектен: и контролът, и скоростта, както и интензивността всичко!" През 96-та, Sega пусна продължение, което обаче остана (незаслужено) почти незабелязано, поради масовото навлизане на конзолите от следващото поколение като PlayStation и Saturn. След девет годишно забвение (през което изтекоха 32X, Saturn и Dreamcast), по поръчка на Sega, Pseudo Interactive са се захванали да възродят позабравения, придобил култов статут сред hard-core играчите герой!



Първото нещо, което се забелязва при новата игра, е промяната във външния вид на Vectorman! Самият той вече не прилича на себе си. Отишли за си овалните части, от които беше съставен в първите две игри. В новото заглавие той прилича повече на персонаж от Halo! От Pseudo заявяват, че първоначално, видът на векторния човек е бил досущ като този на Vectorman за Mega Drive, но изследванията им показали, че с подобна форма, героят няма да бъде добре приет от модерния играч. Иначе, очакват те 15 вида оръжия, 25 подобрения за тях и енджин, подобен на Geo-Mod-а от Red Faction, при който според Pseudo ще можеш да разрушаваш кажи речи всичко, което обстрелваш. Самата графика за сега не изглежда много впечатляващо, но според Дейвид У, в крайният вариант, който се очаква да е готов за Януари 2004-та, картинката щяла да бъде коренно различна. Дано!

- Ивайло Коралски

Производител: Pseudo Interactive
Издател: Sega
Жанр: Action
Платформи: PlayStation 2
Излиза: 01.2004
Очаквания: Големи



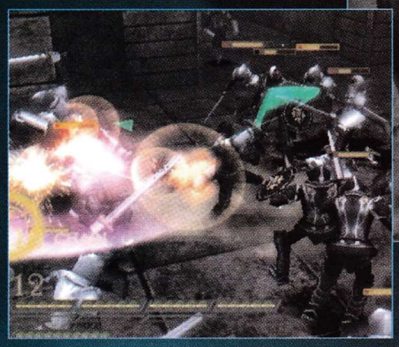
ALTERED BEAST

Годината е 1989, Sega току що е стартирала своята нова конзола Mega Drive/Genesis и се опитва да завладее по-голям дял от конзолния пазар, 90% от който през онези времена е притежание на Nintendo и техния NES. Решението й да портне най-добрите си аркадни заглавия се оказва печелившо и 16-битовата й машинка си намери доста добра пазарна ниша, която и донесе 8 години пълноценен живот! Една от тези аркадни игри беше именно Altered Beast - заглавие, което навремето ми гълташе стотинките, не само поради това, че беше доста трудно, но и с идеята заложена в него, която за времето си беше приказна. Предвижваш тип подобен на пича от рекламата на Vodafone по Mtv (че и същия цвят слипове има), порещ задници от всякакво естество. Ако успееш случайно да ритнеш бялото куче, грабваш сфера, която те прави по-корав, докато накрая не се превърнеш в един "Мистър Вселена". Следващия стадий беше най-готин, защото при него се превръщаше в животно - я във върколак, я мечок, я тигър. Животинките имаха свръх способности, които улесняваха много напредването ти в играта.

Общо взето това ще те очаква и в задаващия се римейк за PlayStation 2. На E3 беше показан само кратък трейлър, на който обаче се видя, че в новата игра ще се сблъскаш с нови превъплъщения - снежният човек Йети, зловещ дракон и др. Преминаването от една форма към друга ще се извършва посредством красиви CG анимации, а перспективата ще бъде от трето лице. Графиката ще бъде изцяло в 3D, при това не лошо. Едва ли новата AB ще постигне същия фурор подобен на този, който постигна предшественика й, но завръщането на един от златните хитове от края на 80-те в никакъв случай няма да е с отрицателно влияние за индустрията. Altered Beast ще разработва ексклузивно за PlayStation 2 като пусковият срок е насрочен за 2004.

- Ивайло Коралски

Производител: Wow Entertaiment
Издател: Sega
Жанр: Action
Платформи: PlayStation 2
Излиза: 2004
Очаквания: Средни



Drakengard

Слуховете, че ще видим Panzer Dragoon RPG на това E3 не се оправдаха, но от друга страна на изложението все пак имаше ролева игра с дракони, макар и от съвсем друга фирма и за съвсем друга платформа. Под официалното име Drakengard, играта е най-мащабния ролеви проект на годината и първия призив на обединилите се Square-Enix към зажаднелите RPG фенове.

Действието се развива в един далечен и въображаем свят, в който царуват две големи империи. В един определен момент, едната напада другата, научавайки, че в земите и се намира свещен портал, пазен в тайна с години. Както може да се очаква, в боя се случва още по-голямото нещастие - въпросният портал се отключва, през който отнякъде нахълтват недобронамерени създания и чудовища. Историята ще ни запознае с герой на име Kaimu, чиято сестра Furiae била пазителка на портала и след събитията бива отвлечена от недобронамереното кралство. Естествено може да се досетите, че Kaimu с впуска в приключение, в което има за цел да открие сестра си, но което го въвлича и в аферите на враждуващите страни. Изпаднал в безсилно положение срещу империята, героят ни търси помощ от други интересни създания - драконите, след което я получава, но в замяна на жертвоприношение на част от своето тяло. Kaimu избира да остане без гласа си...

Drakengard ще притежава два режима на бой - земен и въздушен, като вторият ще обединява в себе си няколко мода - Dogfight Mode, Strafe Mode и Melee Mode. Самата игра ще бъде разделена на два основни етапа - преди и след разрушението на света (от нещо като атомна бомба), като геймплеят и атмосферата във всеки един ще бъдат коренно различни.

Екипът на Project Dragonsphere, разработващ играта, бил създаден специално за проекта и освен хората от Square-Enix, в него са се включили дизайнери и програмисти от Namco, работили над игри като Ridge Racer и Ace Combat.

- Павел Симеонов

Производител: Prj. Dragonsphere
Издател: Square Enix
Жанр: RPG
Платформи: PlayStation 2
Излиза: 2004
Очаквания: Огромни

Castlevania
Lament of Innocence

Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation,Saturn), беше и все още е едно от най-добрите RPG заглавия видели бял свят. След разочароващата нова 3D версия за NIN64 и спряната Dreamcast такава, за доста време Konami изостави класиката си в ъгъла за отлежаване, докато намери правилната концепция, с която да направи истинско продължение на SOTN. НА E3, японската фирма показа първия трейлър от продължението за PS2, както и предостави информация касаеща Lament of Innocence

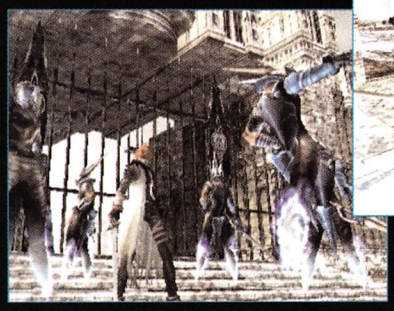
Действието в LOI ще се развива през 11 век - ти поемаш ролята на Лиън Белмонт, един от главните членове на клана Белмонт, който е натоварен със задачата да намери и залови Дракула. Историята ще се върти около старата вражда между графа и Белмонт, като в новата игра дори ще разбереш защо камшикът е основно бойно средство за осмъртяване на клана. Не по-малко важно е и да спасиш своята годеница от лапите на коварния румънец.

Зад разработката на играта стои човекът виновник за Symphony of the Night - Коджи Ирагаши, което за мен поне означава, че ще се сблъскаш с продукт от най-висока класа. LOI е изцяло тримерна игра (но няма да имаш възможност за ръчна манипулация над камерата), в която Лиън свободно ще може да се предвижва из различните местности по време на битка с различни врагове. Механизма на игра ще наподобява този на DMC, като вместо с меч, нашият човек ще извършва разнообразни серии посредством своя камшик. Второразрядните уреди за осмъртяване от старите серии, също ще се завърнат в продължението - свещената вода, кръстът и брадвата отново ще са ти близки приятели в затруднени ситуации. С напредването на играта ще имаш възможност да покачиш тяхната ударна мощ.

Разочарование за феновете може да се стори факта, че LOI ще бъде линейна игра, а RPG елементът, залегнал в същността на SOTN ще бъде доста повърхностен. За сметка на това, 3D околната среда ще ти даде доста по-голяма свобода за действие.

- Ивайло Коралски

Производител: KCET
Издател: Konami
Жанр: Action
Излиза: Ноември 2003
Платформи: PlayStation 2
Очаквания: Големи



Chaos Legion

Първото нещо в Chaos Legion, което би впечатлило всеки фен на Capcom, е чудовищната прилика на главния герой в играта Sieg Wahrheit с Dante от двете Devil May Cry. Почти всичко, което притежава Dante, го има и нашият човек Sieg, като почнем от комбинациите с грамадни мечове и стигнем до излъчването на един много лош, готин и печен тип. Естествено, Capcom са го надарили и с нещо повече - умението да свиква и командва сговорна дружина от скелети и други животинки. На един доста дълъг трейлър се вижда и нещо като втори герой, по-точно героиня - една чевръста мома с чифте пищови и синьо наметало.

Chaos Legion може да се определи като смес от "девилмейкрайски" екшън и възможността да контролираш войскова част, но и сам да налагаш враговете, позната ни от Dynasty Warriors 3. Горе-долу, играта се играе по следния начин - тръгвате със Sieg и мачкате противни изчадия с технични комбинации от удари, като по този начин пълните неговия Spirit-показател. Когато се напълни той, можете с бутона L1 да привиквате на помощ един от своите "легионери". В играта има седем легиона, кръстени на названието на някой порок: Злоба, Омраза, Арогантност и все от този сорт. Еех, какви ли ги няма: скелети-рицари, скелети-стрелци, бомбаджии, гарги... Докато скелетите ви секат и трупат опит, Sieg също не пада по-долу и се врязва в редиците на враговете с приятни за окото разсичащи движения. От трейлърите се добива много добра представа за графиката на играта, която прилича на Devil May Cry и по своя стил, и по своята атмосфера. Остава Capcom да я доизпипат, за да имаме на хоризонта още едно класно екшън заглавие.

- Боян Боянов

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Action
Платформи: PC, PS2
Излиза: 2003
Очаквания: Средни

Onimusha Buraiden / Onimusha 3

На изложението Capcom представи цели две Onimusha игри за PlayStation 2 и доколкото можахме да вникнем в тях, засега и двете изглеждат доста интересни.

Onimusha 3 ще бъде последното заглавие от средновековната самурайска поредица, като имаме едно на ум, че за нея определението "средновековна" може и да си остане в кавички. Защо ли? Ами защото голяма част от действието в играта ще се развива през 2004 година във Франция. На разположение този път ще имате цели двама главни герои, като на определени места ще играете с по един от тях. А, забравих да ги спомена - това ще са Саманосуке (любимецът ни от първата серия) и Джак Бланк (чиито първообраз е актьора Жан Рено). Най-любопитното в цялата работа е, че графиката на третата серия ще бъде за първи път изцяло в три измерения, което може би, ще помогне доста за развитието на геймплея.

Onimusha Buraiden ще бъде двубой, в който на разположение ще имате дванадесет героя от поредицата (най-накрая буквално ще можете да премерите силите на Саманосуке и Джубей). Терените, където ще се провеждат бойните действия, ще бъдат както познати местности от игрите, така и напълно нови локации (тревисти поля, бамбукови гори, селища...). Интересното е, че ще бъдат доста интерактивни и по време на бой ще можете да ги рушите, да се катерите (по покриви например), да отскачате от предмети и т.н.

- Павел Симеонов

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Action Adventure/Fighting
Платформи: PlayStation 2
Излиза: началото на 2004
Очаквания: Големи

BLOODY ROAR 4

Не мога да спа! От няколко дни ме измъчва фундаменталният въпрос пчела, оса или търтей окрасява емблемата на Hudson?! Е, за да ги изчеткам, ще интерпретирам жълто-черната буболечка като работлива пчеличка. Та "пчеличките" от Hudson в момента довършват поредната си, четвърта серия на тупалката Bloody Roar, в която всяко бойно човече се трансформира в свиреп звяр, готов да рита и дращи задници.

Konami of America гордо оповестиха, че играта, която те ще разпространяват, ще се появи някъде през ноември тази година. Към пъстрата банда от 14 "дърти кучета" ще се присъединят трима новобранци. Bloody Roar 4 се очаква да бъде доста по-балансирана откъм геймплей спрямо предишните части, където новак можеше спокойно да натупа един по-опитен играч, чрез истерично чупене и кълчене на пръсти.

В играта ще се натъпчат общо девет вида игра, като един от по-нетрадиционните е Development Mode, в който сами ще си изграждате боец. При налагането той ще печели ability points, чрез които ще го учите на нови умения и/или ще повишавате показателите му. Аз лично пожелавам успех на играта, защото вече е време една по-нетрадиционна бойна игра да задиша във врата на големите в жанра.

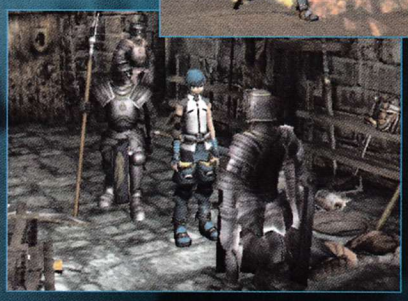
- Боян Боянов

Производител: Hudson
Издател: Konami
Жанр: Fighting
Платформи: PS2
Излиза: няма дата
Очаквания: Средни

STAR OCEAN Till the End of Time

2003 година спокойно може да остане в историята като годината на продълженията на японските RPG-та. То дори луд гидия не може да ги изиграе всичките, пък какво остана за геймър със скромни финансови и времеви възможности. Поредното класно продължение е Star Ocean 3, рожба на творческите усилия на "асовете" от Tri-Ace.

Няма да губя място за простотии, а направо минавам на началната история, а тя е адски любопитна. 400 години след събитията от Star Ocean 2, хора и извънземни живеят в мир. Fate Linegod е... 19-годишен геймър, който има щастието да разпуска със семейството в една планета-курорт. Пичът си пада по бойните игри, а в безгрижното разпускане му приглася приятелката му от детството Sophia Esteed. Кеф му гадже, кеф му геймки! Да, обаче съдбата си прави зли шегички с Fate (хе-хе) и планетата е нападната. Геймърът ни се оказва откъснат и от Sophia и от родителите си (каква човешка трагедия!).



Star Ocean 3 е натъпкана до козирката с кинематография в реално време и CG-та, повечето от които са озвучени. Прекрасната графика и презентация се допълват от увлекателната система на битките: до трима героя тичат по екрана в реално време и нанасят силни или слаби, но бързи удари (а ла Grandia). С цъкването на менюто временно "замразяваш" екшъна и си изнамираш подходящите магии и отвари.

Като цяло играта гальовно нашепва "изиграй ме, о, премъдрий геймъре!" и ти просто няма как да останеш настрана от това ролево великолепие. Най-вероятно Star Ocean 3 ще ни навести към края на годината.

- Боян Боянов

Производител: Tri-Ace
Издател: Square Enix
Жанр: RPG
Платформи: PS2
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Въпреки че не са мултиплатформени, Gran Turismo сериите остават като едни от най-популярните автомобилни игри в света. Сигурно доказателство за това са и продажбите, които комбинирани от трите серии, излезли досега, възлизат на почти 30 милиона продадени копия. Ето защо, може би най-големият коз на Sony на това Е3, беше демонстрацията на четвъртата част от поредицата, която припомни колко велики са японците от Polyphony Digital.

Най-голямо впечатление от видяното на изложението остави графиката на играта. Някои от посетителите споделиха, че гледайки трейлъра от GT4 са си мислели "Защо от Sony ни показват тези заснети кадри от автомобилни състезания" - визията на заглавието е толкова фотореалистична, че на моменти наистина не може да повярвате, че пред погледа ви всъщност се изчисляват полигони. Ще завърша само с един извод - Gran Turismo 4 е най-добре изглеждащата PS2 игра до момента.

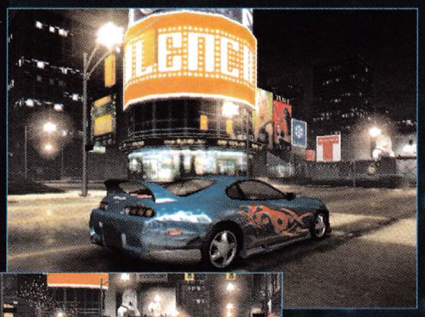
На пресконференцията на Sony създателите споделиха, че за първи път са променили изкуствения интелект на противниковите коли, и че са работили доста над физиката на шофиране. Под внимание ще се взимат неща като тежестта на автомобила, скоростта, триенето в настилката и дори вятъра на пистата. А повечето писти ще са вече реални и от истински локации като Ню Йорк, Grand Canyon и т.н.

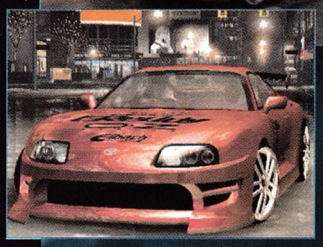
Новата серия ще предлага възможност и за онлайн игра до шестима любители на автомобилизма. А датата, на която ще имате възможност да карате над 500 коли по 100 различни писти ще бъде някъде в края на тази, или началото на следващата година.

- Павел Симеонов

Производител: Polyphony Digital Inc.
Издател: SCEE
Жанр: Driving Simulation
Платформи: PlayStation 2
Излиза: Зима 2003-2004
Очаквания: Огромни

NEED FOR SPEED Underground





"Speed, give me what I need, yeah..." - спомняш ли си тези легендарни слова от една, още по-легендарна песен? Е, този път от Electronic Arts и Blackbox са запретнали здраво ръкави, за да ни дадат най-накрая това, което искаме - един напълно нов и по-добър Need for Speed.

Need for Speed Underground ще обединява в себе си четири режима на игра - Career, Single race, Multiplayer и Online play. Да, версията за PlayStation 2 ще може да се играе в интернет до четирима души. И понеже ние в Европа (дори по-зле... в България) не се знае кога ще имаме възможност да се впуснем със своите чернушки в мрежата, смятам да разгледам по-обстойно единичната игра в предстоящото заглавие.

На пръв поглед изглежда просто - караш, печелиш, трупаш пари, подобряваш си колата и й се кефиш. В новата серия обаче, всичко това ще бъде доста задълбочено и не чак толкова лесно за изпълнение. При състезанията, освен пари, когато побеждаваш конкурентите си ще трупаш и репутация. Понеже всички писти в NFSU ще бъдат разположени в един град, репутацията ти във въпросното населено място ще е от голямо значение. За разлика от предните серии, тук няма да можеш да се докопаш толкова бързо до мечтаните возила като Porsche и Ferrari, а ще започваш с по-нормални коли (Honda, Nissan, Mitsubishi, Toyota, Mazda...) като ги подобряваш максимално и правиш истински зверове от тях. Самите опции за настройка и подобрение ще бъдат коренно променени и задълбочени от старите серии, като ще имаш хиляди възможности за промяна, не само по производителността на колата, но и по външния и вид.

Графиката на NFSU също ще претърпи огромни подобрения, като самите автомобили вече ще отразяват в реално време всичко по пътя си, а в зависимост от това, колко си натиснал педала, визията ще влияе страшно много върху усещането ти за скорост.

- Павел Симеонов

Производител: EA Blackbox
Издател: Electronic Arts
Жанр: Racing
Платформи: PC, PS2, Xbox, GC
Излиза: Пролет 2004
Очаквания: Големи

GOBLIN COMMANDER
UNLEASH THE HORDE

Има една причина, поради която тази игра е на една страница с конзолния хит на Blizzard и това е факта, че хората които я правят са именно братята Рон Милър (водещ дизайнер на Diablo, WarCraft II и StarCraft) и Крис Милър (участвал в разработката на WarCraft III и StarCraft: Ghost). Поводът да ги споменем обаче, е съвсем различен - момчетата неотдавна обединиха сили и с Jaleco, за да създадат първата чистокръвна конзолна RTS.

От една страна, Goblin Commander е опит за замазване на очите на конзолните притежатели, че няма никога да получат WarCraft III, но от друга - играта е прекалено обещаваща, за да остане само в тази характеристика. За да се играе лесно с който и да е от трите джойпадове (на PS2, Xbox и GameCube), начинът на игра е построен така, че да бъде опростен и в същото време достатъчно комплексен. Няма да се налага да събирате ресурси (по познатия начин), да градите селища или да трупате армия. Вместо това, в ролята си на призрачен бог, ще увеличавате здравето си като убивате противниците си, а богатството си - когато разрушавате сградите и имането им.

Историята ще е представена по обикновения за стратегиите начин - под формата на мисии, а сюжетната нишка заложена в нея ще ви запознае с живота (?!) на главнокомандващия на един от петте клана на гоблините. В развитието на сингъл кампанията, както може би се досещате, ще трябва да завладеете и приобщите останалите четири. Клановете сами по себе си са коренно различни един от друг - съставени от единици с различни умения и показатели (общо по 5 вида, всяка с 4 степени за вдигане на level).

Goblin Commander: Unleash the Horde трябва да се появи на американския пазар в края на годината, а ние ще наблюдаваме отблизо този изключително интересен проект.

- Павел Симеонов

Производител: Jaleco
Издател: Jaleco
Жанр: RTS
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: 10.2003 (USA)
Очаквания: Средни

STARCRAFT GHOST

И на тазгодишното изложение не видяхме нито Diablo III, нито StarCraft 2, но за сметка на това Blizzard акцентираха доста на мултиплатформения си конзолен хит, като вече сме доста по-наясно със същността на играта.

Конзолните геймъри ще се докоснат до StarCraft вселената през очите на Nova - поредната конкуренция на Лара Крофт за трона на кибер-героините, само че с космически привкус. Историята във втората SC игра ще се върти отново около титаничния троен конфликт между Терани, Протоси и Зерги, или по-точно около негов ключов етап, свързан с разрешението му. Работниците в една малка човешка рафинерия са направили изключително откритие, притежаващо силата да промени трайно хода на събитията и да направи Тераните победители. Нашата приятелка в ролята си на агент под прикритие има за цел да проучи точно какво се е случило.

Ако си мислите, че да управляваш цели армии от войници, специални единици, танкове и Батъл Крузери е значително по-лесно, отколкото да играеш само с един персонаж и то от женски пол, помислете си пак. Nova е истински дявол в бикини! С боен стаж над 20 години, мацето притежава умения, на които дори и Джеймс Бонд би завидял. Освен че може да прониква в кошерите на Зергите, да става невидима, да бъде ултра бърза (режим, подобен на bullet time-а), да замразява временно противниците си, да привиква атомни бомби (!!!) и да вижда през стени, тя разполага и с огромен арсенал от оръжия и предмети, сред които снайпер, няколко други оръжия за близък бой, гранати, радар... с една дума е готова на 100% да избива извънземни!

- Павел Симеонов

Производител: Blizzard / Nihilistic
Издател: Blizzard
Жанр: Action Adventure
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: края на 2003
Очаквания: Големи

1. AirForce Delta Strike
2. Arc the Lad: Twilight of the Spirits
3. Baldur's Gate: Dark Alliance II
4. Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds
5. Club Football
6. Colin McRae Rally 04
7. Crash Nitro Kart
8. Cy Girls
9. Dragon Ball Z: Budokai 2
10. Fallout: Brotherhood of Steel
11. Fatal Frame 2: Crimson Butterfly
12. Harry Potter: Quidditch World Cup
13. Headhunter: Redemption
14. I-Ninja
15. The Italian Job
16. Jak II
17. James Bond 007: Everything or Nothing
18. Mafia
19. Medal of Honor Rising Sun
20. Pitfall Harry
21. Ratchet & Clank 2: Going Commando
22. Resident Evil: Dead Aim
23. R: Racing Evolution
24. Spawn
25. Sphinx and the Shadow of Set
26. The Suffering
27. Tony Hawk's Underground
28. Unlimited SaGa
29. Virtual On Marz
30. X-Files: Resist or Serve

bgstore.com

Ако някога сте си мечтали да пазарувате без да излизате от дома си, спрете ! Това отдавна е възможно !
В интернет на адрес www.bgStore.com ще откриете компютърна литература, компютърни и конзолни игри, софтуер, хардуер, електроника, GSM и дори парфюмерия. При това не е необходимо да имате дебитна или кредитна карта - плащането може да стане чак при доставянето на стоките.
И още - при пазаруване online от www.bgStore.com спестявате до 14% от стойността на артикула !
И още - безплатна доставка за покупки над 70 лева !
BgStore.com стартира през август 1998 г. и вече няколко години е сред най-добрите, а по някой оценки и най-добрият Български Интернет Магазин. Доказателство, и ние сме горди с това, са двете последователни отличия за сайт на годината 1999 и 2000 в категорията на Електронните Магазини от конкурсите, организирани от ABC Design & Communication . BgStore.com, в част от разделите си, е online копие на реално съществуващите магазини Компютърен Свят. BgStore.com работи за вас денонощно :) Проверете !

HALO 2

Ще започна с едно откровение - бях скептично настроен спрямо оригиналното Halo и дълго размишлявах над въпроса, какво толкова намират в него феновете на Xbox. Боже, колко глупаво съм разсъждавал! При завършването на продукта на Bungie, той не само не ме остави със смесени чувства, но и се нареди след любимите ми заглавия въобще. След този случай, повече никога не бих си позволил да се съмнявам в качествата на дадено заглавие, преди да съм го усетил, както трябва. Достигнатият по-горе извод, породи в мен едно трепетно очакване свързано с продължението на играта, наименовано за сега просто Halo 2. На тазгодишното E3, в края на пресконференцията на Microsoft, беше представена първата игрална, девет минутна демонстрация, която, както може би се досещаш, беше размазваща! След неколкократното и преглеждане, в мен се настани виждането, че Bungie са доразработили най-добрите игрални аспекти на оригинала и са ги прибавили към Halo 2. Първото нещо, което се набива на очи, е големия скок в графично отношение. Моделирането на човешка фигура е на светлинни години пред тези на първото Halo, които бяха леко ръбати, а движенията им - вдървени на базата на тези от MGS2 например. Лицевите анимации, макар и не на нивото на Half-Life 2 или Doom 3, също са получили солидно подобрение. Master Chief изглежда покъртително - по-скоро би го оприличил на персонаж излязъл от CG анимация (при това от най-високо ниво), отколкото на такъв, рендван в реално време. Доста по-изящен външен вид са получили и представителите на Извънземната раса - можеш дори да различиш отделните зъбчета на Ковенантите!

Демонстрационното ниво се развива в един действително огромен по размерите си град, като същевременно, това не е за сметка на детайлността в задаващия се нов хит на Bungie. В началото, докато Master Chief слиза от малкия космически кораб, с който пристига на мястото на събитието, ще видиш десетки войници - един хванал под рамо своят ранен другар, друг търси по-добра позиция за стрелба, медицински екипи кръжат по бойното поле и предлагат помощ на жертвите от нападението. И всичко това върви при стабилен frametate (за разлика от оригинала), въпреки двойно по-детайлните персонажи, ефекти (всичко за което се сетиш: self-shadowing, bump-mapping, real time lighting и др.), единици на екрана и големия мегаполис. От това следва само едно: Bungie определено знае как да изстиска графичната мощ, която е стаена в конзолата на Microsoft.

Звукът, подобно на оригинала, ще има силно влияние върху играещия и в продължението. Разговори в реално време, реалистични звуци и феноменално звучаща музика, неща характерни за Halo в новата серия звучат не по-зле. Ако разполагаш с необходимото оборудване ще бъдеш буквално вътре, на полесражението, тъй като Halo 2 подържа, почти задължителната към всяка Xbox игра екстра - Dolby 5.1.

Изкуственият интелект - друга добра черта, присъща на първообраза - тук както изглежда ще бъде още по-добър. Веднага след като те зърнат, войниците те поздравяват, чувстваш как те самите са по-сигурни, когато и ти си сред тях, предават ти новини от случващото се на бойното поле и т.н.. По време на демонстрацията бяха показани две от оръжията, с помощта на които ще се разправяш с извънземната паплач - assault rifle, както и чифт автомати. Своето важно място отново е намерила и гранатата - играещият на изложението я използва доста често, а в завършека на демото, тя явно ще е от решаващо значение за оцеляването на Master Chief. Възможността да възседнеш бойно превозно средство отново е налице, като впечатление ми направи ефектното "яхване" в движение, на спидер от противниковата страна.

В общи линии, това са фактите, които станаха достояние при представянето на Halo 2 на изложението. За играта на Bungie, без никакво съмнение, може да се каже, че има статут за машината на Microsoft, какъвто е този на MGS серията при конзолите от семейство PlayStation. "Спасителят" на Xbox се очаква да се появи на пазара някъде през 2004. Аз вече броя дните до началото на следващата година, а ти?

- Ивайло Коралски

Производител: Bungie Software
Издател: Microsoft
Жанр: FPS
Платформи: Xbox
Излиза: 2004
Очаквания: Огромни

Project Gotham Racing 2

Не знам колко от вас са играли Metropolis Street Racer на Sega Dreamcast и след това Project Gotham съответно на Xbox, но тези от вас, които са го направили, сигурно знаят, че видима разлика между тях на практика няма. Второто заглавие беше набързо пуснато за конзолата на Microsoft, за да запълни липсата на рейсъри в този формат тогава. С днешна дата обаче, тези игри са в доста голямо количество за черната кутия, а очакванията към продължението Project Gotham Racing 2 - двойно по-големи.

На тазгодишното E3, PGR2 събра тълпи зяпачи около себе си, защото се отличаваше още на пръв поглед с впечатляваща графика, в следствие на факта, че играта се прави изцяло с капацитетите на Xbox. С невъоръжено око се забелязват десетките ефекти по колите, които отразяват в себе си околната среда и осветлението. Когато минават под дърветата се забелязва пълният self-shadowing и всичко върви при стабилни 60 кадъра в секунда - рядко срещано явление при Xbox игрите.

По отношение на геймплея, Kudos системата (представляваща бонус точки, които събирате при перфектно шофиране) е не само запазена, но и доразвита. С майсторството си на шофьор не само ще изваждате бонус коли, писти и нови градове, но и чрез Xbox Live ще можете да участвате в класации, включващи геймъри от целия свят.

Представената на E3 версия, включваше 10 коли за избор, но създателите обещават в крайния продукт, общия списък да е по-дълъг от на първата част. Някои от известните возила са Porsche GT2, Ferrari Enzo, BMW Z4, Pontiac Trans Arm и дори дребничкият Mini Cooper S.

- Павел Симеонов

Производител: Bizzare Creations
Издател: Microsoft
Жанр: Racing
Платформи: Xbox
Излиза: зима 2003
Очаквания: Средни

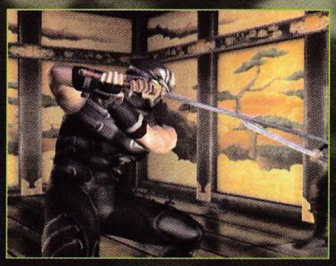
Ninja Gaiden

Ninja Gaiden, подобно на Shinobi, е друга нинджа поредица от доброто старо време на NES и Mega Drive, която нямаше изява под каквато и да е форма от маса време. Първите планове на Team Ninja (Dead or Alive 3 и DoA: Xtreme Beach Volleyball) за продължение на своята култова серия бяха свързани с аркадния хардуер Naomi и Dreamcast, но след преждевременната смърт на 128-bit-овата конзола на Sega и подписването на ексклузивен договор със заелия мястото на Service Games, Microsoft, новата Ninja Gaiden се превърна в "Only on Xbox" заглавие.

В новата игра, поемаш ролята на Ryu, който трябва да намери мистичния меч Ryuken и да отмъсти на злостната империя, унищожила неговия клан. Новото творение на Tecmo ще предложи начин на игра, близък до този, на наскоро излязлата Shinobi за PS2, но малко по-бавен като изпълнение. На разположение ще имаш два вида оръжия - за близък бой и такива, с които ще осмъртяваш противника от далечно разстояние. Анимациите на новата игра за момента са повече от убедителни - всяко движение извършвано от Ruy е адски бързо (все пак тук говорим за нинджа), но не и неотчетливо и трудно за разпознаване. Както и в Shinobi, твоето момче ще може да тича по стени, както и да извършва двойни подскоци. На изминалото E3, Tecmo увери посетителите, че камерата в новото им заглавие ще бъде нещо невиждано до сега и от филмчетата, които изгледах, съм склонен да им повярвам донякъде, тъй като на тях снимачния подход (досущ като при DoA3) избираше най-правилната перспектива за играча и нито веднъж, наш Ruy не се изгуби от полезрението ми.

Ninja Gaiden се очертава, като едно от най-очакваните заглавия за Xbox, което със своята феноменалната графика има голяма вероятност да се превърне в класика, ако и начинът на игра се развие в положителна прогресия.

- Ивайло Коралски



Производител: Team Ninja
Издател: Tecmo
Жанр: Action
Излиза: началото на 2004
Платформи: Xbox
Очаквания: Големи

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

За втора поредна година, Electronic Arts ще те постави в центъра на събитията в игра, правена по филмовия вариант на романа-шедьовър на Толкин - "Властелинът на Пръстените". След миналогодишното, превърнало се в адски популярно заглавие LOTR: The Two Towers, месец преди официалната премиера на третия филм "Завръщането на краля", отново ще можеш да се впуснеш из един необятен свят, който всъщност представлява "средната земя". За разлика от The Two Towers, в новата серия, към Арагорн, Леголас и Гимли ще се присъединят Гандалф, Фродо, Сам и още четирима, тайни за сега героя. Друго съществено различие спрямо TTT, ще бъде наличието на отделна история за всеки един от отряда. И все пак, дори и ако си преминал през почти всички приключения на Фродо и Сам, накрая отново ще можеш да се превъплатиш в Арагорн и да видиш края през неговите очи. Отново ще станеш свидетел на брутален hack n' slash, който може да доведе до "изтръпнали ръце" след преминаване на всяко ниво. Все пак от EA обещават, че запомнящи се моменти, които липсваха в TTT ще бъдат съставна част от новото им заглавие. Според тях, при Минас Тирит ще станеш свидетел на покъртителна гледка, където огъня и пепелта идващи от Мордор са примесени с небосвода, както и на модели с по два пъти повече полигони от TTT и десетки нови анимации. Интерактивността също ще бъде на доста по-високо ниво - грабваш копие, убиваш няколко орки, след това "яхваш" катапулта, с който ще разрушиш стената, през която минава пътя ти напред. Знам, че на думи звучи многообещаващо, но засега, поне от това, което съм имал честа да разгледам като видео откъси, картинката определено не изглежда толкова впечатляваща - текстурите са с много ниско качество, много повече очаквах и от детайлизацията на полигоналните модели (дрехите и косата на Гандалф стоят като залепени за него), които в никакъв случай нямат два пъти повече полигони.

- Ивайло Коралски

Производител: EA Redwood Shores
Издател: EA Games
Жанр: Hack n' Slash
Платформи: PC, Xbox, PS2, GC
Излиза: 4.11.2003
Очаквания: Средни

SONIC HEROES

След обемното присъствие на Sonic в NG2, симпатичния таралеж отново атакува страници на любимото ти издание с ново приключение, което за първи път в неговата история ще се разпростре на три различни платформи едновременно - PS2, Xbox и GameCube.

С новото заглавие Sonic поредицата се завръща към своите корени, а именно скоростно тичане из причудливи нива. Всички ненужни според мен герои от първите два адвенчъра са отпаднали, като е останала голямата тройка - Sonic, Knuckles и Tails. Вече няма да ловиш риба, трепеш с чук или обстрелваш гадинките с лазери, а ще се наслаждаваш на нива тип Sonic от Sonic Adventure 2. Голямото нововъведение в Sonic Heroes ще бъде възможността за игра с тримата герои едновременно. Едната от гадинките винаги е водач, като по всяко едно време ще имаш възможност да ги въртиш, както намериш за добре. Ако пред теб има препятствие, което не можеш да отстраниш със сила, то в такъв случай е добре да избереш лисика и просто да прелетиш над него. Ако пък е такова, което може да се унищожи, ехидната би трябвало да бъде твоят избор. При правите отсечки, таралежа е най-доброто решение по обясними причини. Графичната машина подбрана от Sonic Team ще бъде RenderWare (GTA:VC), но графиката доста наподобява тази на Sonic Adventure, която пък е игра от 98-ма, писана специално за първата 128-битова конзола, Dreamcast. Е, Соник и компания имат видимо по-добър външен вид от тези на първия адвенчър, но чувството, че картинката, която ти се предлага, почти не се различава от това, което си видял през 98-ма, вероятно ще бъде една от основните критики към задаващата се N-та серия от приключенията на синия бодливко.

Новото заглавие на Уиджи Нака все още няма обявена дата за излизане, но по-важното според мен е Sonic Heroes да върне позагубената слава на символа на Sega.

- Ивайло Коралски

Производител: Sonic Team
Издател: Sega
Жанр: Action Adventure
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: няма дата
Очаквания: Средни

FABLE

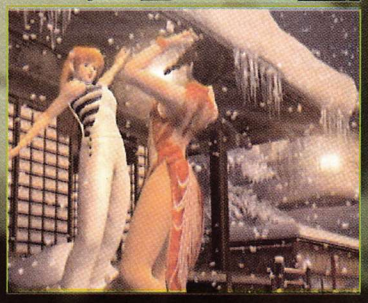
Fable (известно в началото като Project Ego) е заглавие, разработвано ексклузивно за Xbox под вещото ръководство на един от гениите в индустрията, Питър Молиньо. В играта, която според Молиньо ще бъде на пазара, когато е готова (нов DNF?), влизаш под кожата на младеж, тръгнал да дири убиеца на баща си (чувам ли от теб Shenmue?) из един огромен свят, в който трябва да го развиеш или като благороден момък с добро сърце, или обратното - до безскрупулен убиец подвластен на злото. Едно от нещата, които Big Blue Box обещават е, че светът ще се променя в зависимост от изгражданата от самия теб душевна постройка, присъща на твоето момче. Държанието на NPC-тата спрямо твоята личност ще бъде напълно различно - ако си избрал за героят ти "тъмната страна", то те ще те пренебрегват, отбягват и дори нападат в определени ситуации. При положение, че момъкът ти се осланя на "силата", ще усетиш как всички около теб те приемат дружелюбно, а индивидите, които дори когато не си бил към "стана на добрите" не са се отнасяли враждебно към теб, ще ти станат най-близки приятели и ще те представят като такъв за тях пред своите близки. Добиеш ли популярност пък, ще усетиш как жените няма да искат да бъдеш само в погледите им и доста от задачите, които трябва да изпълняваш ще текат много по-лесно. В началото на играта ще имаш възможност да оформиш външния вид на младежа по свой образ и подобие като манипулираш неговата прическа, дрехи, телосложение и още доста неща, подобни на тези. Светът на Fable ще бъде изпълнен с древни зверове като Тролове и Върколаци, които могат да отровят героят ти посредством техните болести. С развитието на играта ще остаряваш, можеш дори да се ожениш! О, щях да забравя, играта изглежда феноменално!

Производител: Big Blue Box
Издател: Microsoft
Жанр: RPG
Платформи: Xbox
Излиза: когато е готова
Очаквания: Огромни

- Ивайло Коралски

DEAD OR ALIVE ONLINE

На въпрос, зададен към един от главните виновници за съществуването на DoA серията, Томонобу Итагаки, дали има нещо от което да не е доволен при DoA3, той лаконично отговаря, че е искал истинска онлайн поддръжка за своята игра, но сервизът Xbox Live все още е бил твърде далеч в бъдещето, за да може мечтата му да бъде осъществена. Е, ако твоите забележки са били подобни, то скоро те няма да са обективни, защото Team Ninja в момента подготвя DoA Online за Xbox. Малко странно звучи решението на Tecmo да включат Saturn версията на оригиналния DoA (която също имаше онлайн поддръжка), но следвайки принципа "за всяко глупаво деяние си има философско оправдание", Итагаки споделя: "Искахме да включим Sega Saturn версията на оригиналния DoA, защото тя беше първата, която ние пуснахме навремето", и продължава: "Тя е с историческо значение, така че всеки, който има Saturn (брой ме и мен в това число - б.а.), най-накрая може да го изпрати на заслужена почивка". Другата игра в комплекта ще бъде Dead or Alive 2.



Преди да измърмориш, че те залъгват със стари портове на игри, които си играл преди години, нека вмъкна новината, че DoA2 ще бъде разработена специално за Xbox, като ще използва модифицирания енджин на DoA: Xtreme Beach Volleyball, което означава, че Жив или Мъртъв 2 за конзолата на MS в никакъв случай няма да изглежда зле. От филмчетата, които съумях да прегледам, DoA2 за Xbox изглежда досущ като DoA3 за същата конзола. Добавени са обаче нови арени, които не присъстваха в PlayStation 2 и Dreamcast версиите на втората игра. Знам, че съчетанието "online gaming", още повече конзолен такъв, в България е табу за нашенския играч, но кой знае, до излизането на DoA Online реалностите в нашата страна може и да са се променили...

- Ивайло Коралски

Производител: Team Ninja
Издател: Tecmo
Жанр: Fighting
Платформи: Xbox
Излиза: няма дата
Очаквания: Средни

DINO CRISIS 3

Трета серия на Dino Crisis и трета концепция за начин на игра избрана от Capcom! Нещо абсолютно нехарактерно за японския издател (Street Fighter, Resident Evil), но в никакъв случай това не е минус за новата серия от динозавърската поредица. След като оригинала беше базиран върху механиката на RE, продължението беше един вид доста вдървен клонинг на Contra, третият член от семейството ще се развива изцяло на космически кораб, в който на свобода припкат всякакви видове праисторически зверове, а основния геймплей елемент (освен трепането на гадини) ще бъде използването на jet-pack!

От техническа гледна точка, новото заглавие на Capcom изглежда доста сносно. Високополигонални модели и доста детайлно пресъздадена околна среда ще удовлетворят изтънченият ти графичен вкус, разглезен напоследък от какви ли не графични фойерверки в последните стойностни заглавия. Jetpack-ът ще бъде основното ти средство за по-бързо предвижване и верен приятел при струпване на много динозаври - чрез него ще можеш да "отлепиш" доста бързо и да обстрелваш от безопасно разстояние изгладнелите хищници. При прекомерното му използване обаче, има голяма вероятност да се озовеш в нечия пастмина, тъй като той си има определен период на действие. Играта отново ще бъде екшън ориентирана, но според Capcom, загадките ще бъдат повече и по-разнообразни от тези, присъщи на Dino Crisis 2.

Dino Crisis 3 е една от малкото японски Xbox игри разработвани за конзолата и като такава, от нея се очакват едва ли не чудеса. Дали ще ги изпълни, ще узнаеш в края на тази година.

- Ивайло Коралски

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Action / Adventure
Платформи: Xbox
Излиза: края на 2003
Очаквания: Големи

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Няма да си кривя душата и ще призная, че "Костенурките Нинджа" ми беше любимо анимационно филмче, по времето на което съм събирал картинки от дъвки тип "Типи Тип" и "Бип Бип". След появата на конзолните платформи, филмчето се трансформира в поредица от игри, най-популярната от които беше творението на Konami за SNES и Mega Drive - Teenage Mutant Ninja Turtles. След дълго забвение, японската фирма отново ще зарадва феновете на Донатело и компания с нова игра по известното филмче. Тя ще носи същото име, познато ти от стария и конзолен еквивалент, както и подобен начин на игра, реализиран естествено в 3D. Зад разработката на играта стои Кенго Накамура, който е работил по заглавия като Contra, Super Contra, Gradius и други.

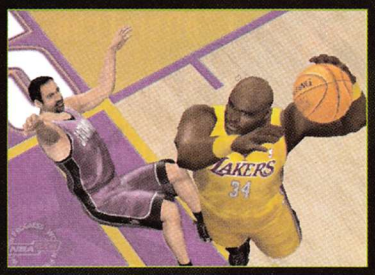
Както споменах, Konami отново ще се придържа към hack n' slash начина на игра, но тук той ще бъде основно преработен. Според Накамура, всяка една костенурка ще има коренно различни движения не само докато атакува, но дори когато се разхожда по терена! Играча ще има възможност също и да отключва нови движения, както и да обогатява наученото вече от него. Teenage Mutant Ninja Turtles ще има и кооперативна опция за игра, при която двамата играчи ще могат да извършват съвместни комбота и специални хватки. Графичният похват използван в TMNT, станал ултра популярен след Jet Grind Radio за Dreamcast, е Cel Shading. Както се досещаш, той е перфектен за изобразяването на вселената позната ти от филмчетата, тъй като придава на 3D графиката анимационен вид. Структурата на самите нива ще бъде позната - трепи нискоразрядна паплач, докато накрая не достигнеш до вездесъщия Boss.

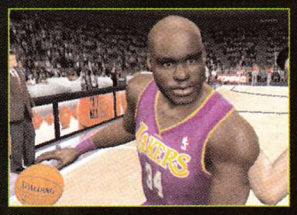
Освен за Xbox, играта се разработва паралелно за PS2 и GameCube.

- Ивайло Коралски

Производител: KCES
Издател: Konami
Жанр: Beat'em Up
Платформи: PC, Xbox, PS2, CG
Излиза: 21.10.2003
Очаквания: Големи

NBA 2K4

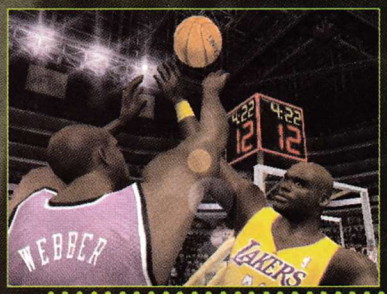




След като в NG2 научи за най-добрата баскетболна симулация досега, на E3 Sega показа неговия наследник NBA 2K4 и по всичко изглежда, че и тази година той ще бъде основният претендент за званието "баскетболна игра на годината".

Основната критика, отправяна към спортния продукт на Visual Concept, е прекалено тежкия симулативен елемент, заложен в същността на NBA 2K серията. Ако си от този тип играчи, които предпочитат NBA Street или NBA Jam, то най-добре пропусни този материал, защото в NBA 2K4, освен, че не се е намалил, гореспоменатият елемент е по-силен от всякога. Както се изразиха момчетата от VC, срещата между нападател и защитник ще бъде нещо подобно на такава между бойци от Virtua Fighter или Virtual On (два от най-грамотните двубоя въобще). Все още не е напълно ясно по какъв начин ще бъде реализирано това в крайна продукт, но от филмчетата показани на E3, на които станах свидетел забелязах видимо подобрение на изкуствения интелект при компютърно управляваните състезатели.

За първи път в баскетболно заглавие ще имаш възможност да играеш режима френчайз в мултиплейър срещу други 29 френчайз тима. По какъв начин ще бъде структурирано това чудо все още не е ясно. Графически, NBA 2K4 все още не изглежда твърде различно от 2K3, но Visual Concept имат предостатъчно време да поработят над визуалната част, на която винаги е разчитала поредицата. Онлайн играта също ще бъде застъпена както досега, друг е въпроса, кой у нас ще успее да й се наслади.



NBA 2K4 е все още в начален стадий на разработка и Sega крие доста от новостите, които ще бъдат прибавени към новият продукт (скала с биоритъма на играчите, някои заемки в уличния режим от NBA Street и т.н.). Аз лично ще съм доволен, дори и тези нововъведения да не влезнат крайния вариант, само ако изчезнат няколкото проблема, присъщи на NBA 2K3.

- Ивайло Коралски

Производител: Visual Concept
Издател: Sega
Жанр: Sport
Платформи: Xbox, PS2
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

Sega GT Online

Sega GT серията се зароди по времето на Dreamcast, като с нея Sega хвърли ръкавица на GT! За съжаление, или не, тя не успя да я засили достатъчно силно и Sega GT се превърна в нещо като Grand Turismo за бедни. След излизането на Sega GT 2002 за Xbox нещата не се промениха много, но все пак racing симулацията на Sega се утвърди като най-близката състезателна игра до GT, която можеш да намериш. Ако си фен на Sega GT, може би ще се зарадваш да чуеш новината, че този път, любимото ти заглавие ще постигне нещо първо, а именно, ще предложи онлайн поддръжка преди GT4. Дали обаче това ще бъде достатъчно да разруши хегемонията на Grand Tursimo?

Съмнявам се, но все пак нека не изпреварвам събитията. Sega GT Online няма да бъде просто Sega GT 2002 с прикрепени към нея онлайн възможности. Новото заглавие ще включва нови писти и мисии. Играчът ще има възможност дори да си свали своята записана игра от старата версия, на SGT Online. Най-голямото предимство обаче, ще бъде възможността да се надпреварваш с други реални играчи в Carrier режима на игра. Това ще отвори необятни начини на развитие, както и ще те надъха да имаш най-добре тунингования автомобил!

Графиката за сега не изглежда променена спрямо Sega GT 2002. Няма я онази лъскавина (не разбирай буквално), характерна за шедьовъра на Polyphony, няма го онзи изящен външен вид, който и до днес ще те накара да забравиш всяко racing заглавие, зърнеш ли Grand Turismo 3. Това разбира се не означава, че GT Online ще изглежда зле. Отраженията в реално време, bump mapping-а и отлично оформените автомобили отново ще са налице, но явно след Halo 2, вече искам всяко ново Xbox заглавие да изглежда подобно на него от графична гледна точка.

Очаквай Sega GT Online през студените зимни месеци.

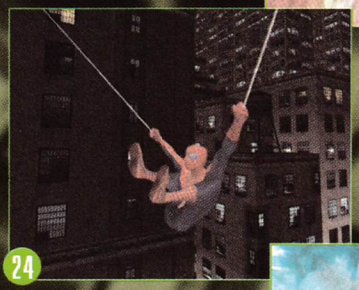
-Ивайло Коралски

Производител: WOW
Издател: Sega
Жанр: Driving Simulation
Платформи: Xbox
Излиза: зима 2003
Очаквания: Средни

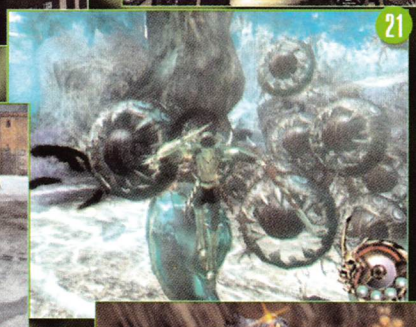
1. Alter Echo
2. Amped 2
3. Apocalyptica
4. Armed & Dangerous
5. BC
6. Breakdown
7. Conker: Live and Uncut
8. Counter-Strike
9. Crimson Skies: High Road to Revenge
10. Extreme Force: Grant City Anti-Crime
11. Freedom: Soldiers of Liberty
12. Futurama
13. Group S Challenge
14. The Hobbit
15. Hunter: The Reckoning Redeemer
16. kill.switch
17. Kingdom Under Fire: The Crusaders
18. LOTR: The Treason of Isengard
19. NBA Jam 2004
20. NHL 2K4
21. Otogi: Myth of Demons
22. Shrek 2: The Game
23. Silent Scope Complete
24. Spider-Man 2
25. Star Wars: Republic Commando
26. Steel Battalion: Line of Contact
27. Sudeki
28. Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
29. Tom Clancy's Rainbow Six 3
30. WWE Raw 2: Ruthless Aggression

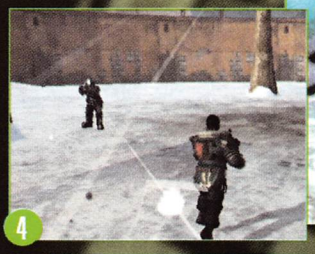
3

9


24

26


21


4

27

19

17

23

16

28

12

8

3D ПРОФИЛ

Изберете новините, които искате да виждате.

Публикувайте вашите собствени статии.

Изпратете кодове за игри.

Съобщете ни, ако някой от кодовете в базата данни не работи.

Коментирайте всяка новина без да се страхувате, че някой ще публикува коментар с вашия nickname.

Променете резолюцията на страницата, така че интерфейса й да ви бъде максимално удобен.

Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашият клан в първия и единствен справочник на клановете в България. Благодарение на регистрацията вие ще получите място в Справочника на българските кланове, като по този начин повече хора ще научат за вашия клан и постиженията, които той има. След като се регистрирате за тази услуга получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да разберат, когато към вашия клан се е присъединил нов играч, когато смените Интернет страницата на клана или когато извоювате почетно място на даден турнир.

Регистрирайте компютърния си клуб БЕЗПЛАТНО в Справочника на клубовете. По този начин ще получите безплатна реклама на вашия компютърен клуб и на услугите, които той предлага. След като се попълните он-лайн формуляра за използването на тази услуга вие получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време на денонощието - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да научат кога във вашия клуб е извършен ъпгрейд, кога е увеличена бройката на компютрите или кога клуба предлага нова услуга или нови цени. Чрез Справочника на клубовете, също така, може да обявите предстоящ турнир, който ще се състои във вашия компютърен клуб. По този начин повече геймъри ще имат възможност да научат за него, а по този начин турнирът ще претърпи по-голяма успеваемост.

Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашата Интернет страница в раздела Links, като се по този начин броят на хората, които я посещават ще се увеличи.

RESIDENT EVIL 4

Последният ексклузивен Resident Evil за конзолата на Nintendo изглежда ще бъде и най-добрият. В ревюто на RE Zero (NG1) споменах за изчерпването на серията и нуждата от генерални промени в начина на управление. Е, явно някой горе чете NeoGamer и всички мои молби като че ли ще се реализират в RE4. На изминалото E3, Capcom показа единствено трейлър с продължителност една минута, но именно това видео ме накара още по-силно да съжалявам, че нямам личен GameCube. Опасенията, че при преминаването от пререндвани фонове към тримерни такива ще намали качеството на картината, определено са били безпочвени, защото Resident Evil 4 без никакво съмнение е най-добре изглеждащия досега от цялата поредица. Осветлението в реално време отново е тук, но този път ще видиш как сянката ти "тича" във всички посоки в зависимост от направлението на камерата. Околната среда е ултра детайлна, а моделът на Лиън е дори по-детайлен от тези в римейка на Resident Evil и Resident Evil Zero. Особена похвала заслужава направата на неговата коса и кожа, които могат да съперничат дори на тези от Silent Hill 3. В начина на игра е прибавено фенерче, което предвещава доста стряскащи моменти за играещия. Приятно впечатление ми направи камерата, която вече няма да бъде фиксирана, а подобно на Code Veronica, в някои моменти ще се предвижва заедно с персонажа. Еврика! В RE4 най-накрая ще можеш да се разхождаш с оръжие в ръка. Това беше една от най-дразнещите издънки в досегашните серии и решението на Capcom да я отстрани едва в 4-та серия (дефакто 7-ма) от играта не е похвално, но все пак и тук е приложима популярната поговорка - по добре късно, отколкото никога. Според Capcom, RE4 трябва да се появи през първата половина на следващата година.

- Ивайло Коралски

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Survival Horror
Платформи: GameCube
Излиза: 2004
Очаквания: Големи

killer7

Направо ще си го кажа още от сега - това за мен беше играта на изложението! Присмиваш ли ми се? Аз ще ти се смея след като погледнеш трейлъра и лицето ти придобие форма, изразяваща възхищение. Killer 7 със сигурност е заглавието, за което се говори най-малко на изложението (освен един кратък трейлър на пресконференцията на Capcom, нищо друго не се показа от играта), но то остави трайни спомени в моето съзнание. Въпреки оскъдната информация, да не кажа напълно отсъстваща, едно нещо трябва да ти стане ясно още от сега - ще станеш свидетел на революция в графично отношение! Погледни картинките! Този път определено Zelda: TWW и Jet Set Radio Fufute си намериха майстора, защото с Killer 7, Capcom издигат cell shading технологията до нови висоти. Самата игра ще бъде екшън-адвенчър, в който участват, хъм, двама убийци! От едната страна имаш Херман Смит - човек на инвалидна количка, имащ седем различни самоличности, който ще се изправи срещу Кун Лан - лидер на престъпния синдикат, носещ още прозвището "ръцете на Бога". Знае се, че сюжета ще се върти около гореспоменатите, бих казал доста интригуващи личности, но как точно ще се играе това чудо все още не е ясно. От самия трейлър се разбира само едно, а именно, че Killer 7 е заглавието, в което най-добре е използвана cell shading технологията. Знай обаче, че "килъра" ще бъде кървав, а това, преплетено с адски стилната анимация и надявам се брутален начин на игра, ще превърнат новия продукт на Capcom в класика за възрастни, от която толкова силно се нуждае в момента куба на Nintendo. Според последна информация, Killer 7 трябва да е на пазара в началото на идната годината, но продуцентът на играта, Гоуичи Суда е дал малко по-реален срок, който е Ноември следващата година...

- Ивайло Коралски

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Action Adventure
Платформи: GameCube
Излиза: няма дата
Очаквания: Огромни

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

"Когато господин Маямото дойде при мен и ме помоли да направя Metal Gear заглавие за Nintendo GameCube, аз не можах да му откажа, защото го уважавам страшно много." - това бяха думите на Хидео Коджима в едно от многото му интервюта напоследък, след като беше запитан за причината, поради която се е заел със задачата да направи римейк на мегахита за PlayStation от 1998 година.

Metal Gear Solid: Twin Snakes ще бъде поредния римейк (след Resident Evil) на известно PSone заглавие за новата конзола на Nintendo и може би, ще бъде последната надежда за оцеляването ѝ на пазара. Проекта е поверен на Silicon Knights - екип, отговорен за един от другите GC хитове - Eternal Darkness, понеже в момента КСЕТ са заети с работата си около MGS3 за PS2. Това обаче ни най-малко не означава, че отговорниците за MGS сериите няма да следят изкъсо работата на силиконовите крале.

Идеята зад MGS: The Twin Snakes е да се комбинира историята от първата серия с геймплея на втората и така да се получи игра, която достатъчно добре да запознае притежателите на GameCube с вселената на Solid Snake. Главни промени по сюжета няма да има, но тези от вас, които са завършвали MGS2 сигурно знаят, че след края на играта, облика на историята на MGS се променя тотално и именно това е нещото, което ще бъде взето под внимание при римейка. Графично, играта е в много ранен стадии на развитие и макар че използва енджина на MGS2, на този етап изглежда определено по-зле от нея. Повечето от героите, озвучили PSone версията ще участват и в MGS:TTS, а кът-сцените ще бъдат режисирани наново от самата нула, като тази задача е поверена на известният японски режисьор Китамура-сан.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes ще бъде ексклузивна игра за GameCube, която ще се появи по магазините в края на годината.

- Павел Симеонов

Производител: Silicon Knights
Издател: Konami
Жанр: Stealth Action
Платформи: GameCube
Излиза: края на 2003
Очаквания: Големи

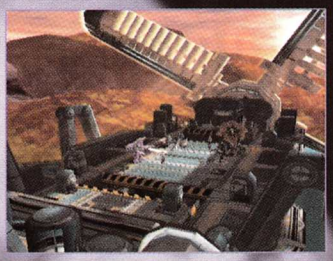
P.N.03
PRODUCT NUMBER

Въпреки, че не е толкова популярен, колкото Маямото, Коджима и Сузуки, Шинджи Миками си остава едни от най-добрите игрални продуценти в индустрията със заглавия зад гърба си като Resident Evil, Devil May Cry и Dino Crisis. P.N.03 е новото творение на японеца, което на този етап е предназначено единствено за конзолата на Nintendo, GameCube. Ванеса З. Шнайдер (усещам, че във вените и тече арийска кръв) е главната героиня, която във old-time стил ще обстрелва роботизирани противници. Комбо скалата ще те принуди да търсиш винаги различни начини за премахване на твоите противници - колкото повече отстраниш с една атака, толкова повече пари ще спечелиш. Във връзка с това, колкото по-малко поражения приемеш, печалбата накрая на нивото ще бъде неимоверно по-голяма. С паричките ще оборудваш г-ца. Ванеса с различни костюми и ъпгрейди. Малко разочарование засега е факта, че атакуващия метод на "техно" гърлата никога не се променя - владее само лазерните торпеда! За сметка на това, придобитите от нея бойни костюми предлагат по две уникални специални атаки. Леко притеснително засега изглежда и графиката. Въпреки няколкото открити местности в демото, което съдържа шест нива, околната среда е доста еднотипна в затворените пространства, където основно ще се провежда действието. Повечето нива съдържат серия от коридори и стаи, оцветени с бедни откъм детайл текстури. Цветовата гама също не е от най-разнообразните, но все пак тук говорим за визия в техно стил, при която еднотипната, сива постройка е най-подходяща. Въпреки, че екшънът ще бъде доста интензивен, структурата на нивата с времето могат да доведат до едно монотонно развитие на играта, което определено няма да е по вкуса на всеки. Управлението на тоя етап също е под нивото на DMC, но привършвам с минимума от символи и ще оставя неговото описание за следващата ти среща с P.N.03, която трябва да се появи на пазара през Август!

- Ивайло Коралски

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Action Shooter
Платформи: GameCube
Излиза: Август 2003
Очаквания: Средни

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution



Една от най-популярните игри тази генерация и първото конзолно онлайн RPG въобще, се стяга за нов поход при покоряването на върха, наречен "най-добро конзолно онлайн RPG". Засега то е предвидено само за GameCube и ще предлага както online, така и offline режими на игра. Revolution ще продължи, вероятно дори ще разгърне историята на Рагул, започнала от оригиналния Phantasy Star Online за Sega Dreamcast. За разлика от старите си побратими обаче, бойната система ще бъде на ходове, а не реално времева такава и ще разчита на картите (MTG?). В PSO Ep. III, първоначално ще трябва да избереш от коя страна да участваш - на светлината или тъмнината. Механиката при воденето на битките при двете страни ще бъде напълно различна - при "светлите" ще се разчита на традиционните атаки и защити, когато се използват карти, докато тъмната страна използва картите за да призовава същества, които могат да бъдат управлявани при атака над противника. Самата битка е разделена на различни фази, а заровете се използват, за да се определи кой ще атакува пръв. Визуално, от трейлъра, който прегледах, играта е получила подобрения спрямо PSO ep. I&II. Героите и враговете не са възнаградени с масивно подобрение, но детайлността при терена видимо е увеличена. Напълно новата система на осветление пък, прави картинката при новото заглавие на Sonic Team меко казано впечатляваща. Да си кажа правичката, въобще не съм сигурен, дали тази нова насока при начина на игра ще помогне на серията за нейното още по-голямо популяризиране, но ако си истински фен на поредица трябва да опиташ Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution. Новото творение на Уиджи Нака все още няма точна дата на излизане, но през това време можеш да провериш пресния за Европа PSO Ep. I&II2 и да очакваш ревю в следващия брой на списанието.

- Ивайло Коралски

Производител: Sonic Team
Издател: Sega
Жанр: MMORPG
Платформи: GameCube
Излиза: няма дата
Очаквания: Средни

Final Fantasy Crystal Chronicles

Често съм си мислел, защо Square-Enix решиха да правят реформи във Final Fantasy поредицата чак с първата игра от нея за GameCube и ето, че преди минути стигнах до извода - причината не е в това, че PlayStation 2 не им е предлагал подходящите условия за развитие, а точно обратното - конзолата на Nintendo е ограничена в някои отношения. Визирам аудиторията й, която се състои най-вече от неврътстни деца.

Затова обликът на FF: Crystal Chronicles е толкова различен. Забравени са невероятните филмови анимации, забравени са лудите кибер-пънк герои, забравени са големите мечове, забравени са походовите битки и световните карти... Геймплеят в новата игра ще бъде нещо средно между този във Phantasy Star Online и мелето в игри като Power Stone и Super Smash Bros Melee. До четири геймъра едновременно могат да играят играта, като в такъв случай екрана грейва от човеченца, подскачащи с разни мечове насам-натам, бълвайки постоянно магии и упражнявайки едновременно комбо удари срещу враговете. Историята няма да е задълбочена както в другите FF игри, а ще е съвсем повърхностна, разделена на отделни ситуации. Нивата ще са под формата на мисии с определена задача за изпълняване.

Интересна е възможността вместо с обикновения GC контролер, да играете със своя Game Boy Advance, което ще ви даде редица предимства, тъй като на екранчето му постоянно ще ви се изписват полезни неща - от карти на нивата, до личните ви показатели или предметите от инвентара, които трябва да използвате.

За сега са известни само четири героя - Ciaron, Cyadd, Hias и Lu'ge, които са изобразени по начин, досущ наподобяващ стила, познат ни от Final Fantasy IX. Това не би било проблем за играчите, търсещи лудия четворен геймплей, но за сериозните FF фенове, кой знае...

- Павел Симеонов

Производител: GD Studio
Издател: Nintendo
Жанр: Action RPG
Платформи: GameCube
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

SONIC ADVENTURE DX Director's Cut

Писна ли ти от Sonic заглавия? Вероятно да, но какво да се прави. След като са толкова лесно продаваеми игрите с негово участие не е чудно, че Sega показа пет различни заглавия на E3, главната роля в които отново бе негова. С това превю искам да те запозная с "новата" серия, предназначена единствено за конзолата на Nintendo, GameCube. Чудиш се защо бяха необходими кавичките? Ако си бил притежател на една от десетте милиона машинки носещи името Dreamcast, то тогава вероятно знаеш, че Sonic Adventure е игра от 98-ма! Видиш ли обаче, след феноменалните продажби на Sonic Adventure 2 Battle (отново порт от Dreamcast), добрата стара Sega усетила, че може да посъбере още някой долар и от оригиналния адвенчър (едно от най-продаваните DC заглавия, също преминало едномилионната бариера) и действително привела този си план в действие. Sonic Adventure все още е една от най-добрите платформени игри издавани някога, но да пробутваш продукт на пет години за цената на ново заглавие е решение граничещо с безумие. То, безумието, се увеличава и от факта, че версията показана на E3, освен че не предлагала нищо ново като начин на игра, в много аспекти е изглеждала видимо по-зле от пет години по-стария оригинал. Реших сам да се уверя в това, като за целта свалих високо резолюционно 640x480 филмче с отлично качество от GameCube версията. Sonic е получил видимо подобрение на външния вид спрямо човечето от DC версията, но все пак си остава леко недъгав на фона на младежите от Ratchet & Clank, или котката от Blinx. Камерата (основния проблем в DC варианта) продължава да бъде все така "на градус" и доста пъти снима таралежа от възможно най-неприятната за играча гледна точка. Текстурите за момента са ужасни, типичните за Nintendo 64. Играта излиза следващия месец и още от сега виждам как ще наругая Sonic Team заради предложения от него продукт...

Производител: Sonic Team
Издател: Sega
Жанр: Jump & Run
Платформи: GameCube
Излиза: 27.06.2003
Очаквания: Нищожни

- Ивайло Коралски

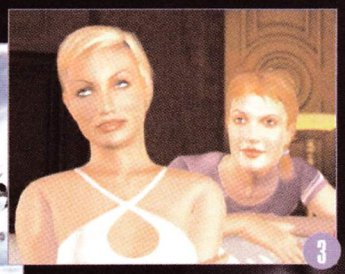
BILLY HATCHER and the Giant Egg

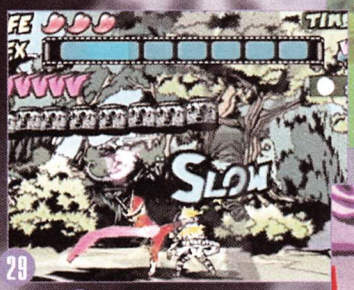
Ако си следил новинарската секция в списанието, навярно вече си научил нещичко за това заглавие, което е първото действително ново такова за Sonic Team от времето на 32-битовия Saturn. Поради ограниченото ми място, няма да повтарям историята на играта, поместена в новината от NG2, а ще те запозная с игралния механизъм на Billy Hatcher. На първо място искам да опиша външния вид на главния герой, при който cool факторът е на ниво, което напоследък рядко платформени герои достигат. Ще управляваш млад момък, който е нахлузил костюм на петел тип "ела ме виж кокошке". Това му предава един неповторим чар - тича много готино, а през цялото време гребенът му се таралянка във всички посоки. Контролът, както при повечето платформени заглавия за GameCube, ще бъде адски интуитивен. Виждаш яйце, доближаваш се до него и Били "петелът" веднага започва да го побутва. Общо взето това ще бъде една от основните ти цели! Предвижвайки го, с него ще пукаш балончета в които са скрити плодове, които уголемяват яйцето. Не, спокойно, няма да го мътиш, а ще го запращаш по гадовете, които ще ти се изпречват доста често. Прибави и скок към всичко това и ще получиш една от най-оригиналните платформени игри напоследък и най-накрая нещо наистина свежо от Sonic Team. От трейлърите, които изгледах, забелязах наченки на Night Into Dreams начин на игра, което поне за мен, върл фен на гореспоменатата игра, е голям плюс. Визуалната картинка на Billy Hacther, както може би се досещаш, е облята със седемте цвята на дъгата. Тържеството на цветове при нея обаче не е единствения плюс, защото draw distance-а (в каква дълбочина виждаш терена) при творението на Sonic Team е по-голям дори от този на Super Mario Sunshine. Billy Hatcher беше една от най-големите изненади на E3 и ако Sonic Team продължат в същия дух, нищо чудно да станеш свидетел на нова игра-класика, излязла изпод ръцете на Уиджи Нака.

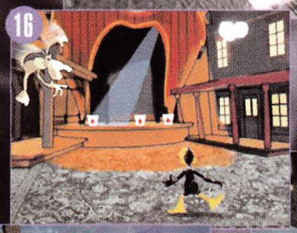
- Ивайло Коралски

Производител: Sonic Team
Издател: Sega
Жанр: Platform
Платформи: GameCube
Излиза: 09.09.2003
Очаквания: Големи

1. Batman: Rise of Sin Tzu
2. Beyond Good & Evil
3. Charlie's Angels
4. Custom Robo
5. Disney's Extreme Skate Adventure
6. ESPionage
7. Finding Nemo
8. Freestyle MetalX
9. Frogger's Adventures: The Rescue
10. F-Zero GX
11. Geist
12. Giftpia
13. Gladius
14. Kirby Air Ride
15. Legends of Wrestling III
16. Looney Tunes: Back in Action
17. Mario Golf: Toadstool Tour
18. Mario Kart: Double Dash!!
19. Mario Party 5
20. Mega Man Network Transmission
21. Metroid Prime 2
22. NBA Ballers
23. NBA Live 2004
24. NHL 2004
25. Pikmin 2
26. Star Fox 2
27. Star Wars Rogue Squadron III
28. Tales of Symphonia
29. Viewtiful Joe
30. Wario World







R&B WEAR
COLLECTION

GB ADV

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Най-после почитателите на класните ролеви стратегии ще могат да ги разцъкват на GBA! След прекрасната Tactics Ogre: The Knight of Lodis на Atlus, Square решиха също да направят ексклузивна стратегическа игра за GBA. Заглавието на играта тутакси ни връща назад във времето, когато през 1997 и 1998, съответно в Япония и САЩ, излезе неприлично перфектната ролева стратегия Final Fantasy Tactics за PSX, в която стратегическите битки се провеждаха в духа на FF-атмосферата, ролевата система и гадинките.

Въпреки че като оправна точка в разработването на FFTA се е използвала FFT, първата в никакъв случай не е клонинг на втората. Да започнем от приликите. Във FFTA също се използва системата с класове/професии, популярни от двуизмерните игри на великата ролева поредица. Налице е и протичането на всеки ход в определено време. Например, стрелецът е по-бърз от мага и може да го "цъфне" със стрела докато онзи мърмори магията под носа си.

За разлика от FFT, в тази ролева стратегия камерата не може да се завърта. Има и други тънки стратегически новости, които водят до значително разнообразие в геймплея. Една от тях е наличието на незнаен арбитър, който поставя условия (например да победиш без магии). Не се ли съобразиш, следва предупреждение, а може и пандиз! Налице е и възможността да бутнеш кеш и да се измъкнеш сух.

FFTA знае как да ви въвлече в себе си с увлекателна история, уникална с това, че първият бой се провежда със снежни топки (между добрите хлапета, водени от главния герой Marche и няколко хулиганчета). Аз лично очаквам това заглавие да има дълбочината и визията на FFT - игра с леко детинска графика (човеченца, животинки и къщички), но със страшно завладяващ геймплей.

Засега на играта се кефят само японците, ние пък се надяваме на светкавично излизане на FFTA в САЩ и Европа.

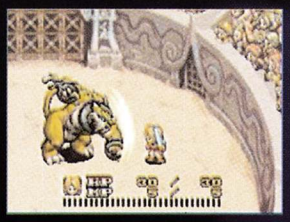
- Боян Боянов

Производител: Square Enix
Издател: Nintendo
Жанр: Role Playing Strategy
Платформи: GBA
Излиза: няма дата
Очаквания: Огромни

SWORD of MANA

Sword of Mana е римейк на първата Seiken Densetsu (Secret of Mana) игра за мъника на Nintendo. Интересното е, че има портната версия на тази игра за първия Game Boy под името Final Fantasy Adventure. Явно Square са решили да използват възможностите на GBA за максимално сполучливо пресъздаване на красивото old school ролево заглавие, свързано с култовата SNES.

Играта е типично action RPG, в което битките се провеждат в реално време, вие командвате главния герой, а на другите задавате параметри на поведение и разчитате на AI-то им да не ви подведе. Разполагате с основни атаки с меча, постепенно ще се сдобивате и с умения, като например чрез хъркане по морави бавно да си възстановявате кръвта. Първият ви съдружник, в типичен SquareSoft стил, е едно пътешестващо момиченце. :)



Геймплеят, графиката и звукът на играта са в духа на ролевите заглавия на Square от времето на SNES - приятни и разпускащи. По всичко личи, че Sword of Mana ще е една от класните ролеви игри за GBA и ще кръстоса мечове с двете Golden Sun-геймки в "геймбойската" борба за фенове. От това ще спечелят геймърите, които с умиление ще си припомнят златната епоха на 2D-то. Очаквайте играта някъде през есента.

- Боян Боянов

Производител: Square Enix
Издател: Nintendo
Жанр: Action RPG
Платформи: GBA
Излиза: Есен 2003
Очаквания: Големи

boktai
The Sun is in Your Hand

Това, да играеш игри на портативна конзола е голямо предимство, особено когато хората, които правят тези игри се възползват максимално от този факт. И кой друг, освен Хидео Коджима, си мислите, че може да измисли пръв някаква иновативна технология, която да направи дадена игра за Game Boy Advance уникална? Да, става въпрос за гореспоменатия японец и неговото първо заглавие за преносимата конзола на Nintendo - Boktai.

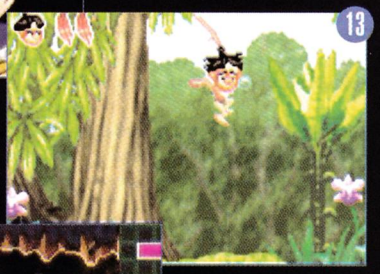
Какво е толкова особеното на Boktai, ще се запитате... Ами най-важното, което първо трябва да се спомене е, че касетката-носител на играта ще бъде по-специална от на обикновените игри - комплектована със специален сензор, който да измерва светлината (реалната слънчева светлина в околната среда). Защо ли? Ами защото в зависимост на какво място сте застанали със своя GBA да играете, тоест каква слънчева светлина ви грее, геймплеят ще се променя коренно. В концепцията на играта, вие сте смел герой, който се изправя срещу купища вампири и ето тук идва логиката - за да ги победите, трябва да се сражавате с тях на място, където има силна слънчева светлина (всички знаем, че вампирите са уязвими от този фактор).

От Konami също предупредиха, че по никакъв начин геймърите няма да могат да хитруват, като поставят лампа до сензора или нещо такова, когато играят. Само слънчевата светлина ще ви спаси! :)

- Павел Симеонов

Производител: KCEJ
Издател: Nintendo
Жанр: Action / Adventure
Платформи: GBA
Излиза: няма дата
Очаквания: Големи

1. Disney's Aladdin
2. Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
3. Frogger's Adventures 2: The Lost Wand
4. Hamtaro: Rainbow Rescue
5. Mario and Donkey Kong
6. Mario and Luigi
7. Metroid: Zero Mission
8. Onimusha Tactics
9. Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire
10. Power Rangers Ninja Storm
11. Sonic Battle
12. Space Channel 5
13. Tak and the Power of Juju
14. Tales of Phantasia
15. Top Gear Rally



ТЕСТ ЗОНА

Този месец сме отново на вълна комерсиализъм. Първият горещ пример е Enter the Matrix, за която можем да кажем, че ако не последния, то поне е един от последните пирони в ковчега на Shiny. ISS3 и The Hulk също могат да бъдат причислени в тази графа.

От друга страна, Rise of Nations наистина изненада приятно целия ни авторски колектив с добри хрумвания и великолепни презентация и реализация. Носталгията, която се възроди с игри като Final Fantasy Origins, Street Fighter Alpha 3 и The Legend of Zelda: The Wind Waker също се оказа приятна и ще ни държи през целия месец, поне до следващия брой.

Системата ни за оценяване е една от най-често срещаните и най-практичните, с които доста медии оценяват игрите. По десетобалната система (от 0 до 10), нашите оценки могат да ви дадат точна представа за качествата на дадена игра в отделните й показатели (Графика, Звук, Геймплей, Иновация, Преиграване, Авторско пристрастие и Обща оценка).

10 - Перфектната оценка. Много малко игри в историята могат да се похвалят с този рейтинг, а ако случайно срещнете такова заглавие - купувайте го на момента!

9.0 - Изключително добра игра, на която и липсва само нещо малко, но незначително, за да ви развали удоволствието.

8.0 - Една много добра оценка. Бихте играли дълго време заглавието, но едва ли след години ще си го спомняте като емблематично.7.0 - Добра игра, с добри хрумвания, става да се играе за определен период от време. Не очаквайте кой-знае-какво обаче...

6.0 - Заглавие, получило такава оценка, обикновено има доста добри идеи, заложени в себе си, но за жалост, неизпълнени както трябва. Едва ли ще продължите да го играете след първите 1-2 часа.

5.0 и надолу - Това са игри, които не заслужават вашето внимание и в повечето случаи дори не стават за игра!!! Нашият съвет е да ги отбягвате и в никакъв случай да не си давате парите за тях.

10

0

Оценките в броя:

- 9.8 - The Legend of Zelda: TWW
- 9.2 - Silent Hill 3
- 9.1 - Rise of Nations
- 9.0 - RTCW: Tides of War
- 9.0 - Street Fighter Alpha 3
- 8.9 - Ikaruga
- 8.8 - Midnight Club II
- 8.7 - MTW: Vikings Invasion
- 8.6 - Primal
- 8.0 - Final Fantasy Origins
- 8.0 - Splinter Cell [gba]
- 7.5 - Will Rock
- 7.2 - The Hulk
- 6.8 - Enter the Matrix
- 6.2 - ISS3

Категориите, в които оценяваме:

Графика - В тази категория оценяваме художествената реализация, техническата и цялостната визуална стойност на играта

Звук - Тук влизат както музикалното оформление на играта, така и звуците и озвучаването на героите в нея

Геймплей - Една от най-важните оценки. В нея оценяваме управлението и начина на игра

Иновация - Оценката в тази категория показва приноса на играта в конкретния жанр, за игрите изобщо и напредъка й, в сравнение с предходните серии от поредицата (ако има такива)

Преиграване - Категорията отразява това, колко пъти ще се връщате към дадена игра, след завършването й. Върху оценката силно влияние оказват бонусите и секретите, които могат да се отключват и т.н.

Авторско пристрастие (А.П.) - Това е личната оценка на автора, който е написал статията и в общи линии наподобява общата оценка, само че е импулсивно поставена и несъобразена със съвременните тенденции в индустрията.

Общо - Това е най-важната оценка на дадената игра, като в никакъв случай не е средно аритметична от останалите. Общата оценка остава в историята като крайното мнение на списанието за стойността на играта.

NeoGame

Това е награда, която авторския екип на списанието присъжда на определени игри, които са уникални, оригинални и със специален принос за развитието на индустрията изобщо. Тя не се ръководи от общата оценка или от която и да е друга оценка в отделните категории. Игрите, отличени с NeoGame знака в ревюто си, трябва да са абсолютно задължителни за всеки геймър!

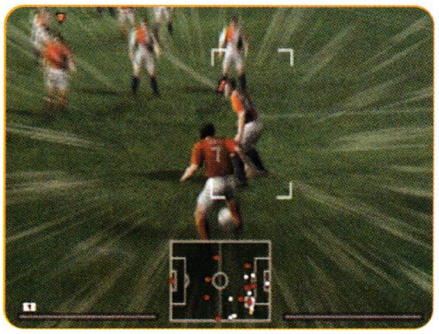
РЕЧНИК НА НОВАКА

AI - Изкуствен интелект. Обикновено се отнася за това, колко добре (правдоподобно) компютърните опоненти реагират в дадени ситуации.
bump-mapping - Техника, при която различни светлинни ефекти придават дълбочина на текстурите.
cel shading - Техника използвана за пресъздаване на 3D обекти, които са като рисувани на ръка. (Jet Grind Radio)
CG - Компютърно генерирана графика
DC - Dreamcast
E3 - Electronic Entertainment Expo. Най-голямото в света изложение за компютърни и видео игри.
FMV - Full Motion Video. Обикновено това са анимирани CG или заснети видео клипове.
FPS - Кадри за секунда. Колко кадъра се изобразяват за една секунда.
RPG - Role Playing Game. Игрови жанр, в който главна роля заема развитието на героя/героите ви.
RTS - Real Time Strategy. Игрови жанр, обединяващ игри като Command & Conquer и Age of Empires.
GBA - Game Boy Advance
GBC - Game Boy Color
GC - GameCube
ISP - Internet Service Provider. Фирмата, която ти осигурява достъп до интернет.
jaggies - Стъпаловиден ефект при линиите, които по принцип трябва да бъдат прави.
minigame - Малка, в повечето случаи простовата игра, която може да се отключи в процеса на играене при дадени заглавия.
motion-capture - Записване на движенията на живи индивиди, за получаване на по-реалистични анимации по време на игра.
motion blur - Илюзорни кадри след обектите, създаващи впечатление за реалистична скорост.
Nin64 - Nintendo 64
NES - Nintendo Entertainment System
NPC - Участниците в дадено заглавие, които срещаш, но не можеш да контролираш.
particle effects - ефекти като пушек, сняг, дъжд и др. пресъздадени в реално време
PS2 - Sony PlayStation 2
PSone - Sony PlayStation
RPG - Role Playing Game. Игрови Жанр, в който главна роля заема развитието на вашият герой/герои
SNES - Super Nintendo Entertainment System
third-party - софтуер създаден за дадена конзола от компания различна от производителя на конзолата.

International Superstar Soccer 3

Damn you, ref, you'll burn in hell!

Доста хора бъркат ISS сериите с Pro Evolution/Winning Eleven поредицата и донякъде това е нормално, защото пичовете от Konami са си оплели доста здраво конците в историята на двете игри. Ако някога си играл ISS сериите на най-успешната конзола на Nintendo, NES, сигурно си останал с добри впечатления от тях, понеже и тогава Konami бяха една крачка по-напред от EA. В International Superstar Soccer всичко беше различно и по-добро. Геймплеят беше доста аркаден, но и изключително зарибяващ, а играчите доста учудващо (за 8-битова игра) приличаха на себе си, като вземем например българския национален отбор. И Ицо, и Любо, и Емо, и Боби - всички имаха различно телосложение и цвят на косата. Да не прекалявам, но ще дам пак един пример с "обичаната" от мен FIFA, където (някъде в последните й серии) Стилиян Петров, вместо да излиза на терена с прекрасните си къдрици, е гологлав!!!



Както и да е. Като повечето хитове на NES, след това и ISS сериите продължиха съдбата си във формат PlayStation, където отново се завърнаха в блясък, първо в 2D (ISS Deluxe), а после в зашеметяващи три измерения (ISS Pro и ISS Pro Evo 2). Успеха отново беше голям, макар и несравним с FIFA-та, по онова време играта се играеше само от хардкор играчите. Затова Konami реши отново да потърси отговор в лицето на Nintendo геймърите, и възложи на студиото си в Осака задачата, да се направи порт на ISS за Nin64, докато оригиналният екип от KCET запретна ръкави да прави Pro Evolution Soccer за PS2.

То и така си остана - KCET пожъна голям успех с Pro Evolution Soccer и вече има зад гърба си цели две серии (в момента се подготвя трета), а KCE Osaka си остана да прави ISS серии за Xbox, PS2 (сега вече и за PC), като изпълваше надеждите на Konami да припечелват нещо от популярността на трите букви "ISS".

И като повечето компании, така и японците не закъсняха да се досетят, че PC формата също влиза в значението на думата "припечелване" и ето ме мен сега, ревюирам ти ISS3. Сигурен съм, че ще докато си инсталираш играта, ще чакаш с нетърпение да видиш едно по-добро от омръзналата ти FIFA футболно заглавие, но повярвай ми, след главното меню, надеждите ти ще се търкулнат от доста високо. Дори не само от високо, но ще пропаднат със страшно голяма скорост от 100 метров, почти с вертикален наклон, островърх айсберг, след което играта ще им бие окончателно дузпата по натъртеното, но още цяло дупе.

Като започнем от режимите на игра: Friendly Match, Mission Mode, International Cup, Custom League, World League Mode и Training - доста от които са безполезни и скучни. Най-интересен е вторият, който ще ти предложи едно, доста различно от всичко видяно, но в същото време, отново аркадно забавление. В Mission Mode ще трябва да изпълняваш определени задачи, като например да завършиш 1-1 или да победиш на определена от компютъра трудност, срещу определен (пак от него) отбор (доста подобен режим имаше и в сериите Champions League за PSone, с които може би си се сблъсквал). Така ще трупаш точки и отключваш най-различни екстри, които обаче не правят по-добра най-важната част от играта - геймплея. А той, както споменах, е чисто аркаден и по-близо до FIFA и This is Football сериите, отколкото до Pro Evolution Soccer. Няма да видиш нищо толкова по-различно: с 5 подавания правиш гол, извеждащите пасове и остроумните решения не помагат, а в същото време финтовете и автоматичните двойни подавания могат да се изтъркат от използване. А, "финтове"ли казах?! Да, казах и се сетих за другото безумно нововъведение от KCEO, което е така наречения "Close-up mode". Той е нещо като... bullet time-а в повечето игри (щях да кажа в Max Payne, но то къде ли вече го няма). Приближаваш наказателното поле, натискаш отреденото за тази цел копче и пред теб всичко се забавя, а контролирания футболист прави финтове в стил "Матрицата" и отправя удари към вратата, които в повече от случаите влизат.

Графично, International Superstar Soccer не достига нито полигоните на FIFA сериите, нито движенията в Pro Evo Soccer. И ако PC геймъра, който не е играл миналите серии, може да прегльтне факта, че пред погледа му се мотае един Дейвид Бекъм, приличащ по-скоро на понито си, което отглеждат с жена си в своя замък, то конзолните геймъри няма да простят изключително малката крачка, която са направили дивелопърите в това отношение. Слава богу, че играта поне има лиценз и що-годе цялостната презентация е по-добра от еквивалентните имена на играчи като "Orange 007" в PES2.

За звука, музиката и контрола няма да говоря, защото наистина не ми достигат силите, а и след 10 минути ще играя Pro Evo с колегата Христо Явашев, затова като обобщение: International Superstar Soccer 3 е най-ужасното футболно заглавие на Konami. Бягайте, бягайте надалече от него! Или не, по-добре не бягайте а "събирайте точки", докато излезе FIFA 2004. То се е видяло, че за съжаление, PC геймърите няма да ги огрее друго...

- Павел Симеонов

..INFO..

Производител: KCE Osaka
Издател: Konami
Жанр: Sport
Други версии: PS2,GC
Системни изисвания: CPU 1 GHz, 128 MB RAM, 16 MB video, 1.7 GB HDD
Интернет страница: http://www.konami-europe.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.5	Иновация:	5.2
Звук:	7.7	Преиграване:	6.3
Геймплей:	6.0	А. П. :	6.0

6.2

Enter the Matrix

To Enter...or not to Enter the Matrix ?!

Игрите ползващи филмов лиценз никога не са били нещо особено. Те винаги са средство на продуцентите да изстискат колкото може повече долари от феновете на някой култов филм. Изключенията са съвсем малко и потвърждават правилото. Такова изключение е Dark Forces / Jedi Knight поредицата, която стана неизменна част от вселената на "Междузвездни войни", а Кайл

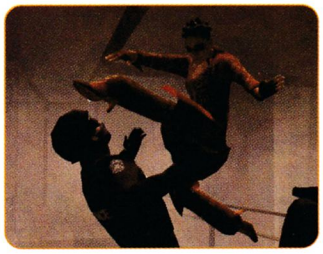
Катарн се вмъкна в сърцата на феновете редом с Оуби Уан, Йода и Люк.

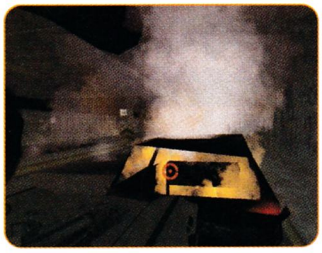
Културния статус, който доби филма "Матрицата"с излизането си през 1999 г., съвсем естествено доведе до задвижване на същата тази машина за пари. В следствие на това, в последните месеци ни залива масирана рекламна кампания около втората част на филма, както и всякакви странични развлекателни продукти. За "Анимaтрицата" започнахме материала в предишния брой, а сега иде ред и на играта "Enter the Matrix".

Идеята на заглавието е проста, но гениална като замисъл. За разлика от "Анимaтрицата", която даваше по-обща представа за света, играта е тясно свързана с "Матрицата: Презареждане". Поемаш ролята на един от двамата второстепенни персонажи - Гоуст или Найоби и попадаш на познати от филма места, или пък в разгара на ключов момент помагаш на развитието на главната сюжетна линия. Ето и един малък пример, който не смятам за spoiler, тъй като е самото интро на играта - в първата мисия двамата трябва да отидат да приберат важна пратка пусната от кораба "Озирис" в матрицата (Final flight of the Osiris) и да я покажат на събрание на капитаните на другите кораби. Именно с това събрание започва и филма. Нататък все така продължаваш да се намесваш на ключови места, което спомага за по-пълнот о разбиране и на самия филм. FMV сцените са заснети с актьорите от филма и режисирани от братя Уашовски, което само по себе си говори за качеството им, и са една от основните причини да продължаваш да играеш, въпреки явните недоразумения в геймплея и контрола на самата игра. Ето, че неусетно започнах да говоря за недоразумения в геймплея. И как няма да е така, след като играта почти не става за игра. Комерсиализмът тук е оказал много отрицателно влияние. Според мен, на Shiny им е трябвало поне още една година време за да си свършат работата както трябва. А те са доказали, че го могат. Никой обаче не ни иска мненията. Маркетинговите проучвания са показали, че ако играта се пусне едновременно с премиерата на филма, печалбите ще са най-големи. И така, ние получаваме един незавършен продукт, една алфа версия, пълна с бъгове и изнервяща с абсолютно неадекватна камера и схема на контрол. А потенциала на идеята е голям - редуването на престрелки, кунг-фу и автомобилни гонки е балансирано и не би трябвало да омръзва. Истината обаче е съвсем друга. Истината е, че ти омръзва до болка още след първия час и само най-заклетите фенове на филмите може

би ще имат нервите да я завършат. Прословутия "bullet time" пък, макар и запазена марка за Матрицата, беше много по добре вплетен в геймплея на "Max Payne", докато тук няма почти никакво приложение. При използването му могат да се правят гигантски скокове, да се ходи по стени, да се изпълняват специални атаки, но всъщност може да се мине и без него след като най-ефективния подход към враговете, който открих, е да се обезоръжат и с два ритника да се довършат, при която операция интересно защо, другите гадове наоколо не предприемат нищо. За сметка на това обаче, ако се опиташ да ги сриташ с кунг-фу в "bullet time" режим,

всички се опитват да ти надупчат задника с олово. Самото кунг-фу е интересно в началото, но после установяваш, че нямаш почти никакво участие в него. Имаш атака с ръце, атака с крака и хвърляне, но никакви други комбота. Всичките онези трикове дето гледахме по трейлърите на играта, си стават от само себе си и зависят от местоположението на врага, атаката и околните предмети, а камерата се върти по такъв начин, че никога не можеш да разбереш





какво точно правиш и от коя страна са враговете (в това отношение отново Max Payne с кунг-фу модификацията е с класи отгоре). В такъв случай, гореспоменатата тактика с обезоръжаването си остава по-безболезнена за нервите ти.

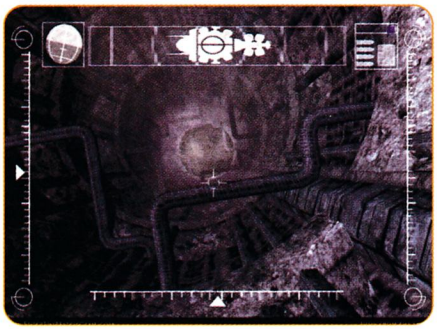
Не знам какво става напоследък в игрите, но е много порочна практика всичко да става автоматично и играча да се затормозява колкото се може по-малко (всъщност знам - масовият играч не обича да мисли). В тази игра обаче, автоматичните неща повече пречат отколкото помагат. Например, за кой дявол винаги когато има копеле в полезрението ти и си невъоръжен (при всяко изчерпване на амуниците оставаш с голи ръце вместо да се смени оръжието),

автоматично минаваш в боен режим с него, дори и да е отдалечен на 10 метра, което значи, че почваш да размахваш ритници във въздуха, но не можеш да се обърнеш за да се защитиш от нахлулите отзад SWAT, помпещи ти задника със специален двоичен код (т.е. куршуми). Какво? Играта се опитва да мисли вместо мен? Я стига! Аз да не съм сакат бе да го... Автоприцелване на оръжията, автоматично заключване в боен режим, автоматично долепяне до стена... Това е като шибания автокорект на Word. Само дето тук няма опция да се изключи. И накрая като пирон в ковчега на геймърското ти търпение се забиват автомобилните мисии. Ако си избрал Найоби просто си шофираш до целта, а с Гоуст трябва да стреляш през прозореца с ужасна камера от първо лице, докато NPC-то Найоби се преобърне 10 пъти и се блъсне във всяко препятствие по пътя. При стрелянето от кораба по роботизираните медузки положението е малко по-добро, но това е за кратко.

Все пак в играта имаше и моменти, когато се кефех и един от тях беше във вилата на Меровингий, където се биех с подчинените му вампири (и дори трябваше да целуна Моника Белучи). Там наистина ти е необходимо "фокусиране" (bullet time) и те нападат най-много по трима мощни вампири, за разлика от ордите SWAT отряди по другите нива.

След тотално изнервящия геймплей, би трябвало останалите характеристики на играта да са маловажни, но просто не може да ти убегне липсата на какъвто и да е реализъм в анимациите на персонажите. Техниката "моушън кепчъринг" е ползвана при анимирането само на някои кунг-фу движения, а останалите са просто смешни. Героите ходят, скачат и катерят стълби, все едно са се насрали преди малко. Просто не може да не те напуши смях като видиш Найоби да се набира като паяче по телената мрежа, особено ако преди това си виждал същото изпълнение на Сам Фишър. Отново недостиг на време да се изпипа всичко (защо да си правят труда като играта вече продаде над 1 млн. копия).

Какъв е извода? Ами и в тази игра, както много други напоследък (Indiana Jones, Enclave, BloodRayne, Unreal II), се залага на



презентацията и на опаковката. Добри филмчета, добър саундтрак, лъскави менюта, а геймплеят остава на заден план. Не знам дали аз съм станал много взискателен, или вече под интерактивно забавление разбират поредица от филмчета, между които ни се предоставя възможност да натиснем по някой клавиш. Парадоксално е, че в "Enter the Matrix" най-интерактивното нещо дори не е част от

геймплея. Това е интересната опция в главното меню - Hacking. При избора й, влизаш в импровизиран команден ред с предоставени няколко файла и команди за разучаване. Целта е да се отключват нови команди и файлове, и дори да се проникне в отдалечен компютър в матрицата, чрез разчитане на загатнати пароли. Ако си упорит, можеш да си початиш с Тринити и дори да се свържеш по телефона с Нио, а понякога трябва да се спасяваш от трасиращи програми с подходящата команда. Мечтал съм си за такова нещо още откакто хаквах конзоли в "SiN" и тук, то е наистина добре реализирано.

Какво да ти кажа за край? Ами след като гледах филма няколко пъти, ме присърбяха пръстите отново да "вляза в матрицата", но този път въоръжен с чийтове, защото нервите ми се изчерпаха с предното изиграване. Сигурно и всички останали върли фенове ще го направят, само за да изгледат допълнителния филмов материал и да си изяснят някоя и друга изпусната подробност, но не и да играят.

- Влади Юлианов

INFO

Производител: Shiny Interactive
Издател: Atari
Жанр: Action
Други версии: PS2, Xbox, GC
Системни изисквания:
800 MHz CPU, 128MB RAM,
16 MB Video, 2,5 GB HDD
Интернет страница:
http://enterthematrixgame.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.1	Иновация:	7.0
Звук:	7.5	Преиграване:	7.0
Геймплей:	6.3	А. П.:	6.0

6.8

Rise of Nations

Дали нарастващия интерес към конзолите ще съкрати живота на компютърните стратегии ?

NeoGame

Съществува една съществена разлика между компютърната и конзолната игра и тя далече не е в техническите възможности на платформите, колкото и големи да се те, а в простичкия факт - "управлението". Съчетанието "мишка + клавиатура" е може би най-гениалното игрово решение в историята на електронната развлекателна индустрия и е нещото, което

отличава принципно "мониторната" от "телевизионната" игра. Тази комбинация наложи специфичен контрол над действието и подкани производителите на компютърни игри да заложат на нови и отличаващи се игрови концепции.

През далечната 1992 година, на бял свят се появява играта Dune на компанията Westwood Studios. Ражда се един от най-обичаните компютърни жанрове - "Realtime strategy", или по нашенски - "Стратегията в реално

време". Непрекъснатият пазарен успех и уважението, с което се ползват стратегиите сред потребителите доказа, че в крайна сметка именно живия интерес на хората е движещата сила в

оцеляването на подобни идеи.

Доколко обаче в старите компютърни стратегии продължава да има хляб? Дали факта, че една от "най-скромните" и "бедни" компании на света, Microsoft, залага на финансирането на поредната такава игра има някакво значение!?

Rise of Nations на Big Huge Games е класически пример за мащабна компютърна стратегия в реално време, която успява да докаже, че радикални промени в геймплея могат да дадат нови часове стоене пред иначе познатия ни до болка жанр. Тази "кратка" игрица е нещото, с което имах честа да се боря през цялата изминала седмица (благодаря за което на гениалният ни отговорен редактор) и онова, на което смятам да ви обърна много малко внимание в следващите редове.

Първото, което ще ви направи впечатление след като попаднете във вихъра на битката, е факта, че независимо от нововъденията си, във "Възходът на Нациите" има не-малко неща взети от добре познати и успешни стратегически игри, като Age of Empires; Civilization; C&C; Empire Earth и др. Истината е, че в края на играта, сходствата и не-малкото новости съжителстват успешно. Нека проследя за вас най-важните от тях:

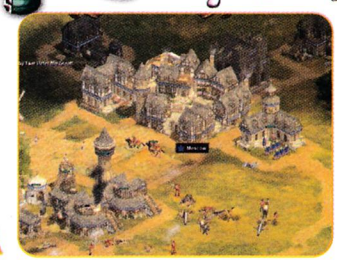
Видове игра:

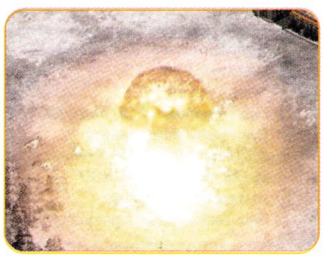
Както в повечето от по-горе изброените игри и Rise of Nations има два основни варианта за солова игра: бърза битка "Quick battle" (при който сами определяте правилата и вида на играта развиващ се на една карта) и кампания за завладяване на света "Conquer the World campaign" (чиято идея е ясна). Мрежовата игра също не липсва, но над нея нямах щастието да сложа ръчички, надявам се вие да го направите и заради мен. Разбира се, задължително ги има учебните нива "Learn to play", които горещо ви препоръчвам. Има опасност да изпаднете като мен в глупавата ситуация - четири часа да играете на една карта без да губите, но и без да печелите, само защото си мислите, че това е Age of Empires. Естествено има си и редактор за карти, където по големите ентусиасти от вас могат сами да си ги направят. Разполагате и с варианта на игра наречен "skill test", при който можете да пробвате уменията си придобити по време на кампанията в поредица мисии - предизвикателства. Иначе казано, имате си достатъчно варианти да се занимавате дори и след "превземането на целия свят".

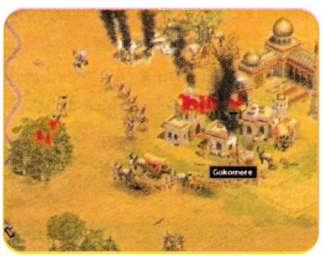
Нациите:

Пак както в повечето претендиращи за историческа достоверност стратегии и в тази игра е заложено част от човешкото развитие. Има осемнадесет познати цивилизации, като по-различното около тях е факта, че всяка има свои уникални предимства - бонуси, оказващи влияние при икономическото и техническото й развитие. Само по себе си, това не е достатъчно за победата в дадена битка, затова има заложени и "уникални военни" единици, различни за всяка от тях и даващи

съответни предимства при сглобяването на печелившата армия. За визуалната разлика в сградите на различните нации, както в повечето случаи е ясно, че е налице.







Периодите:

В Rise of Nations има осем епохи на развитие от древната и класическа, през индустриалната, та чак до информационната, явяваща се и най-високата степен на

технологичен прогрес в играта. Всеки един от тези периоди носи със себе си съответните промени във външния вид на сгради, единици и терен, както и нови научни открития променящи статуса на вашето развитие в името на военното надмощие. Като цяло, ерите на развитие са е едно от най-оригиналните неща в играта.

Графиката:

Age of Empires доказа, че за успеха на една мащабна стратегия в реално време този елемент играе решаваща роля. Истината обаче е, че при Rise of Nations това определено е по-слабия момент и то поради простата причина, че играта не е нито изцяло "3D" нито достатъчно "2D". Поддържат се хардуерни видео ускорители както и разделителни способности над 1024x768, има и достатъчно настройки за ефектите в случай, че вашата машина изпитва някакви затруднения, но определено нещо в графичното изпълнение не е точно както би ни се искало. Но да тръгна да убеждавам, че външния вид на играта е крайно дразнещ, би било изхвърляне от моя страна - графиката в крайна сметка е задоволителна, а и когато се заиграете, детайлността ще бъде последната ви грижа.

Пътищата към победата:

На пръв поглед Rise of Nations е поредната военна стратегия в реално време, но поради изключително интересния подход на икономическо и техническо развитие, тя по-скоро е състезание за по-бързо, по-рационално трупане и използване на ресурси и възможности. Ключовият елемент в играта са градовете - те играят решаваща роля и са основното ви "оръжие" и "инструмент". Предвид по мащабния поглед по време на битка, един или два от тях никак не са достатъчни за успех. Колкото повече, толкова по добре. Важните технологични сгради играещи основна роля при вдигането на следващата епоха и съответни ъпгрейди, могат да съществуват само по една около град, което налага по-бързото изграждане на друг с още такива, после и на следващ и т.н. Това съответно увеличава границите ви и позволява да покривате по голям периметър от основни и редки ресурси. Дърветата, храната, богатството, горивата, метала, познанието или ресурсите и тяхното доставяне, са нестандартно и много сполучливо изпълнени в Rise of Nation. Практически, те не свършват никога, просто от вас зависи с какви темпове ще си ги осигурявате. Ограничени са единствено от територията на вашия град, която той покрива и дали определения ресурс попада в нея. Съществуват и редки такива, от които ще извличате полза под формата на процентни бонуси с помощта на "търговци".

Когато вече разполагате с достатъчно от въпросните на "склад", идва момента с епохите. Вдигането на "ерите" е значително по-усложнено и съответно - по-решаващо и оригинално от други игри с подобна концепция. "Библиотеката" е сградата, даваща ви възможност да избирате на кой от четирите пътя с национално значение да дадете приоритет - военен, обществен, търговски и научен. След като прецените накъде върви битката, ще решавате на кой от тях да залагате, "откривайки" негова по-висока степен, като нямате ограничение по отношение на реда, в който ще го правите. Всяка следваща епоха се "вдига" отново в библиотеката и зависи от определен брой разкрити преди това пътища на развитие. Те пък от своя страна оставят отпечатък върху цялостния облик на вашето надмощие.

След като разполагате с достатъчно градове, ресурси и открити високи технологични нива, е време за война. Без да изпадам в подробности около бойните действия, ще кажа само, че тя е зрелищна. В по-горните епохи на развитие разполагате със самолети, кораби, тежки и леки бронирани превозни средства, пехота, атомни бомби и много други познати нещица от арсенала на "съвременния" стратег (представете си каква 'патаклама' става). От вас зависи рационалното им използване, особено при сглобяването на армия, подходяща за печелене и т.н.

Май започнах да се увличам в изброяването на "уж" най-важните елементи на играта и има опасност отговорния редактор на списанието да ме "набие", така че ще трябва кратко да завършвам. Rise of Nations е доста добра стратегия с много нововъведения и индивидуални пътища за тяхното използване. В нея ще откриете много приятни и умело съчетани новости в геймплея спрямо себеподобните й

предшественици. По-големи мащаби на битка, развитие, война, технология и не-малко часове занимавка. Тази игра доказва, че старите идеи подлежат на смислено развитие, и че новите методи на игра трудно ще заличат един от най-обичаните компютърни жанрове.

- Дамян Михов

..INFO..

Производител: Big Huge Games
Издател: Microsoft
Жанр: Strategy
Други версии: няма
Системни изисквания:
500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB Video, 800 MB HDD
Интернет страница:
http://www.bighugegames.com/

РЕЙТИНГ:

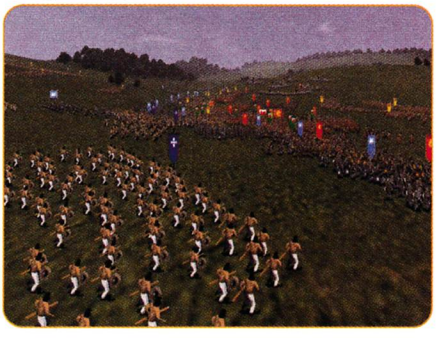
Графика:	7.9	Иновация:	9.2
Звук:	8.5	Преиграване:	8.3
Геймплей:	9.5	А. П. :	9.0

9.1

Medieval Total War: VIKING INVASION

Прекрасен експанжън за една истинска стратегия...

В края на миналата година се появи втората част на поредицата Total War, наречена Medieval, която напълно оправда името си и се превърна в тотален хит. Тя умело съчета в себе си всички красоти на позабравените походови стратегии в комбинация с космополитни по размерите си битки в реално време. Играта предлагаше доста по-качествен и комплексен геймплей от предшественика си Shogun, особено в походовата стратегическа част, която беше остро критикувана от феновете. Логично за законите на гейм индустрията авторите от The Creative Asembly подготвят трето продължение на поредицата със заглавие Rome: Total War. До излизането му обаче остава още близо половин година, а за да има дотогава с какво да затормозяваме прокисналите ни от екшъни глави, The Creative Asembly ни предоставят експенжъна - Medieval Total War: Vikings Invasion.

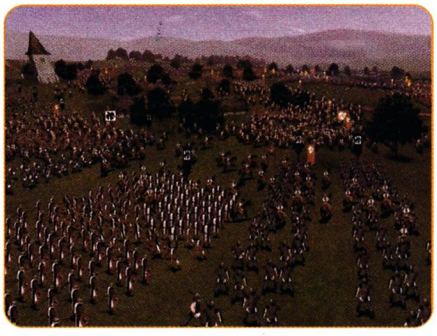


След като е само експенжън, не можем да си говорим за коренно различни нововъдения в геймплея, но все пак за обикновен add-on, Vikings Invasion ни предоставя доста нови неща. Първото от които е една нова-новеничка кампания. Действието на тази кампания е ситуирано около 300 години преди оригинала, в така наречените "Тъмни Векове" в Английската история и както се подразбира от заглавието, се занимава с военните набези на викингите по тамошните английски кралства. За това забравете за огромната карта на MTW, включваща цяла Европа и част от Северна Африка. В новата кампания можем да се подвизаваме само на територията на Британския остров. За сметка на това пък, сега той е разделен на много повече автономни области - близо 50. Това определено смалява времето необходимо ви за минаването на кампанията, но в никакъв случай не се брои като минус, имайки в предвид мащабността на оригинала и времето, което ви беше необходимо да го завършите, използвайки изцяло военните методи. Така че бъдете готови за няколко дневна денонощна игра.

Както знаем от историята, Англия се обособява като държава през средата на IX век, а дотогава е била разкъсвана от много на брой племена, всяко целящо постигането на тотален контрол над острова. С няколко думи, това ще рече, че имаме на разположение осем нови раси, с които да играем. Освен гореспоменатите викинги, другите седем са Ирландци, Уелци, Шотландци, Саксонци, Пикти, Северно-умбрийци и Мерксинти, като някой от тях сме срещали и преди, само че под формата на бунтовници. Тъй като действието се развива в доста по-ранен период, няма да имате толкова огромно разнообразие на единици, каквото имахте в MTW. Във Vikings Invasion технологичното дърво е претърпяло сериозни промени. Забравете за "по-модерните" units, използващи барут и огнестрелни оръжия. Тук дори да искате да си построите ферма, ще трябва първо да си разчистите място за нея в гората, а след това да построите специални площи, на които да засадите култури. С една дума в MTWVI почвате от нулата.

Като за начало, в експенжъна са добавени някой нови сгради. Една от тях е Forest Cleaning и надстройката й Basic Farms, които както вече казахме, са задължителни и ви позволяват понататъшно развитие на аграрното стопанство. Другата нова сграда принадлежи на викингите и се казва Pagan Shrine. Освен че прибавя допълнително количество морал, монумента спомага за проповядването на религията на викингите и повишаване на процента изповядващи тази религия на територията, на която е построена. Това е единствения начин да разпространявате вашата религия, поради факта, че викингите не разполагат с някакъв вид проповедници.

Да обърнем повече внимание на новите фракции и по-специално на викингите. Както знаете, те са били отлични мореплаватели. Дори в историята има теории, които доказват, че викингите са стъпвали на американска земя много преди Христофор Колумб въобще да си е помислял да тръгне към Индия. Ако изберете да играете с тях, ще започнете от двете най-северни части на картата (териториите на днешна Норвегия). Логично е още със започването на играта да се опитате да нахлуете във вражите територии и да завладеете поне още две-три провинции, за да може да стартирате наравно с другите фракции, които са по-облагодетелствани откъм фактор територия. Това



няма да ви се окаже голям проблем, именно поради наличието на страхотния и непобедим флот. Викингите са единствени, които имат възможността да пренасят войските с кораби без да е нужно да построяват пристанища. За битките в реално време е добавена една малка, но полезна новост. Говоря за "Battle Deployment Screen", на който преди всяка битка се изобразяват: малък триизмерен модел на терена, върху който ще се води битката; съотношението на съюзническите и вражески сили, както и броят на подкрепленията, а ако имате и шпионин или Boarder Fort в тази провинция, ще можете да разгледате и точните характеристика на вражеските unit-и. На този екран също може и да запазите играта си, така че при евентуална загуба да не ви се налага на load-вате целия turn наново, а само определената битка.

Към оригиналните кампании също има някои малки нововъведения, които се изразяват в лицето на няколко нови юнита, интерфейса е добавен бутон, чрез който да сравнявате собственото си развитие с това на опонентите ви.

Дойде време да обобщя всичко казано дотук и да изкажа впечатленията си от играта. А те са чудесни! Новата кампания чудесно се вписва в концепцията на играта, внася няколко на брой приятни новости и в същото време запазва всички добри неща от оригинала. Medieval Total War: Vikings Invasion е чудесен пример за много добър експенжън и определено ще ви забавлява до излизането на новата част от серията - Rome: Total War.

-Антони Попов

INFO

Производител: Creative Assembly
Издател: Activision
Жанр: Strategy
Други версии: няма
Системни изисквания: CPU 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB video, 800 MB HDD
Интернет страница: http://www.totalwar.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.0	Иновация:	7.5
Звук:	8.3	Преиграване:	9.5
Геймплей:	9.7	А. П.:	8.5

8.7

Will Rock

Сериозният Уил...

Как се пише за игра, тотален клонинг на друга?! Мога да го направя точно с шест думи - "Serious Sam Third Encounter - Zeus' Wrath". За по сигурно проверих производителя, но се оказа, че не са Croteam под друго име. Saber пак са братя славяни, но руснаци. Гадовете сигурно не са платили и стотинка за мощното copy&paste... То не че хърватите не бяха доволно вдъхновени от игри като Doom и Duke, но го направиха оригинално и с финес, и продукта им беше много свежо завръщане към корените на FPS жанра. Руснаците обаче не са положили и капка усилие да променят нещо. Концепцията е абсолютно същата. Играча е "one man army" изправен срещу орди гадове, най-често на мащабни арени с тонове амуниции и мощни оръжия. По дяволите, та дори и някои реплики са едно към едно същите (гласовете на Уил и Сам пък поразително си приличат), че и някои скриптирани ситуации като например голото поле и изскачането от нищото на безглавите камикадзета, заменени тук с плъхове!!! Чувството за дежа ву те следва през цялото време без право на обжалване. Чудовищата са си същите, но със скинове на същества от гръцката митология - сатири,

кентаври, минотаври, харпии, циклопи и т.н., извиращи на талази от всички страни и неоставящи ти и секунда спокойствие. Естествено, ако се абстрахираме от казаното по-горе, Will Rock е една доста забавна игра, особено за фен на гръцката митология и рок музиката като мен. Като споменах музика, трябва да кажа, че саундтрака е доста приятен и е съобразен с действието на екрана, затова винаги ще знаеш кога да се отпуснеш или да се надъхваш за мощен екшън. Приятно ме изненада песента течаща в главното меню - "I wanna rock" на популярните през 80-те рокаджии Twisted Sister, която ще те накара с умиление да си спомниш за онези времена, когато се правеше истинска музика.

След като няма много за казване по играта, ще дам малко предистория. Действието се развива в съвременна Гърция, където група студенти искат да възстановят властта на древните гръцки богове начело със Зевс, които били затворени хилядолетия в храм на връх Олимп. За целта наемат американски професор по археология да разчете паролата за отваряне на храма. Той пристига с красивата си щерка и помощника си Уил. След като отварят храма обаче, студентите-окултисти убиват професора и отвличат дъщерята за да я направят зевсова булка (Хера, де спиш:)), после Уил случайно освобождава духа на титана Прометей, който от благодарност поставя огнен знак на ръката му, дарява го с титанска сила и му заръчва да се пребори с божествените сили. Уил естествено хуква да се пребори, но главно заради готината мадама и така мелето започва.

Екшъна се разпростира на десет гигантски нива с по около един час геймплей всяко, но прави впечатление липсата на усета за баланс и скриптиране, който имаха Croteam. Просто след средата на играта имаш достатъчно мощни оръжия за да газиш наред и дори страшната горгона Медуза ще се предаде след като и вкараш двадесетина атомни заряда с включен Титански damage и ще се измъкнеш на 100% здраве. Power up-ите са малко, но аз лично видях по-голямо приложение от тези в "Сам". Те се измолват от олтар на Прометей срещу сума в злато и се активират когато пожелаеш. Аз изхабих най-много power ups с гадните гърмящи плъхове, които до края си остават най-голямото предизвикателство за играча. На едно място трябваше да комбинирам батут, базука и 30 секунди безсмъртие по перфектния начин, за да се измъкна от

пълчищата самоубийствено настроени гризачи. Така стигнахме и до единствения елемент неоткраднат от Croteam - оръжията. Но да не си помислихте, че Saber са си напрегнали мозъчетата. Не. Забелязва се халф-лайфския снайперов арбалет, дюк-нюкъмовия замразител (наречен тук "Медуза-гън" по името на известната горгона вкаменяваща с поглед) и джайънтския "мортар". Ех братушки, как може да не вложите нищо от себе си бе?!

Имайки в предвид, че никъде не пише Will Rock да е модификация на Serious Sam, а си се продава на сериозна цена като отделна игра, не мога да и дам повече от 7.5 (сравнено с 9.5-цата за "Сериозния"). Все пак това си е една добра 10 часова порция забавление.

- Влади Юлианов

INFO:

Производител: Saber Interactive
Издател: Ubi Soft
Жанр: Action FPS
Други версии: няма
Системни изисвания: CPU 700 MHz, 64 MB RAM, 16 MB video, 500 MB HDD
Интернет страница: http://www.will-rock.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.0	Иновация:	4.0
Звук:	8.0	Преиграване:	6.5
Геймплей:	8.0	А. П.:	6.0

7.5

The Hulk

Мачкай, Хълко, двама да мачкаме...

Аз съм жертва на природата... Тя ми отреди да се подвизавам в два свята, тя направи живота проклятие за мен - и сега бягам всеки ден, крия се и се надявам да не трябва да използвам другото си лице, защото моят гняв е моето проклятие... и проклятие за всички, което ми се изпречат!

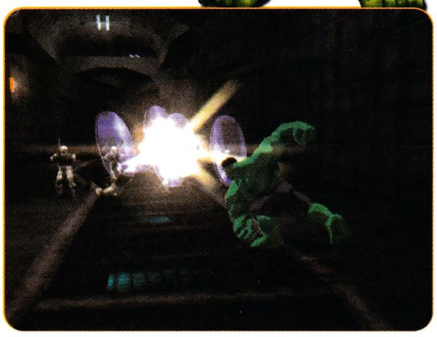
Що е туй? Това е The Hulk - мутирал, плесенясал (ако съдим по нездравословния му цвят) изрод, чиято глава може спокойно да влезе

три-четири пъти в обема на бицепса му. Всъщност Хълк се крие под кожата на научния експериментатор Bruce Banner, който си е "докарал" гореспоменатото изчадие вследствие на облъчване с гама-лъчи. По странно стечение на обстоятелствата, животът на Banner се обръща с главата надолу (да не повярваш) след отприщването на звяра в него. Това преобръщане се изразява в събирането на всички шаблонни сюжети, за които можете да се сетите, и омесването им в историята на The Hulk. Надали някой може да намери извинение на Marvel за не-дотам-оригиналната фабула на техния прословут комикс, но за това не е тук мястото да ги обвиняваме... Та, Vivendi Universal Games не са имали друг избор, освен да следват поставената сюжетна линия, която е, меко казано, отегчителна и клишираната.

И така, на разположение са ви Доктор Джекил и Мистър Хайд наведнъж - само дето, за разлика от действието в книгата на Р. Л. Стивънсън, новият Мистър Хайд далеч не е толкова подмолен. Съвременният му вариант ходи и ломи наред без никакви скрупули, като не само раздава шамари, а и си служи с какви ли не други изродски прийоми за унищожение. Е, в тази част на играта кусур не може да се намери - в очите на всеки зажаднял за агресивни игри геймър The Hulk би изглеждала като манна небесна. А единственото, което Хълкчо прави, е да ходи наляво-надясно, помитайки всичко, ама абсолютно всичко по пътя си. Интерактивност? Да, има я - The Hulk наистина действа с "подръчни материали" и мята наред хора, камъни, коли, варели, отломки - с две думи, всичко, което намери под път и над път. Голямото зелено чудовище е в състояние да потроши всичко, подлежащо на чупене и да остави разрушителни следи по пътя си, в сравнение с които Конан Варварина изглежда като невръстен хлапак, излязъл на пикник. Чудничко, като се има предвид и що за похвати в близкия бой използва тоя звяр-не напразно всеки, изпречил се пред замахващия грамаден симпатяга (хех) може просто да вдигне оръжието и да се сгърчи при вида на приближаващия се хълков юмрук макар че това надали ще помогне.

Всичко това е хубаво, но до един момент... Защото не всеки от нас е психически или физически подготвен за седене с часове пред монитора с едничката цел, да изломи всичко наред. Да не говорим, че враговете на The Hulk се генерират отново и отново и такова нещо като "спокойствие" почти не е налице, въпреки пределно слабата им физика. Впрочем, и г-н Banner се намесва от дъжд на вятър, колкото да не забравите, че все пак и той има пръст в цялата работа. Но след един-два часа игра The Hulk е способен да ви накара да си биете главата в стената, викайки: "Защо, по дяволите, си дадох парите за тия три диска...". Да, наистина, колкото и абсурдно да ви изглежда, играта The Hulk е натъпкана на цели три диска и изисква гигабайт и половина за инсталация, а това си е чиста гавра с фирми от ранга на Lionhead Studios, успели да вкарат игра като Black & White на едно CD например.

А на тези, които са решили да стискат зъби и да бльскат френетично по клавиатурата до самия край на играта, мога да кажа само - евала на нервите ви, момчета (или момичета, макар и да не ми се вярва) - стискам ви палци! Стискам ги не за друго, ами защото в процеса на игра ще трябва да се преборите с неадекватната камера, чиято цел явно е само една - да изисква обилни количества излята пот, докато свикнете с неприятните й позиции и леко дървения контрол,



причинен от тях. Лятото обаче вече почна и допълнителното обилно потене надали е за предпочитане...

Що се отнася до видео и аудио характеристиките на играта, за тях може да се каже, че са над средното ниво. Графиката се опитва да комбинира комикс-елементи с реалистични такива, от което се получава ни риба, ни рак. За сметка на това, движенията на Хълк, ударите по безбройните предмети и врагове, както и те самите, са направени висококачествено и визуалната наслада от тупаницата, царяща на терена, е наистина голяма. За звука не може да се каже нищо особено, а и надали някой очаква много от звуковото оформление на подобен тип екшън игри. Удари, стрелба, от време на време нечий говор, ръмжене, чупене и пак удари - това ще ви съпровожда през цялата игра.

Общо взето, The Hulk е игра, която би зарадвала само най-вълрите почитатели на жанра beat 'em up, които са готови да си купят три диска и да бльскат дни наред. А за "по-нормалните" фенове какво да кажа... ако чак толкова ви се е приискало да трепете наред, купете си The Hulk, само че не дръжте после мен за виновен, ако играта не ви хареса!

- Борислав Михайлов

INFO

Производител: Vivendi Universal
Издател: Universal Interactive
Жанр: Action
Други версии: Xbox, PS2, GC
Системни изисквания: CPU 700 Mhz, 256 MB RAM, 32 MB video, 1.7 GB HDD
Интернет страница: http://www.hulkthemovie.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.7	Иновация:	7.3
Звук:	8.0	Преиграване:	6.4
Геймплей:	7.7	А. П.:	6.8

7.2

Final Fantasy Origins

Първата последна фантазия...

Коя е първата конзолна ролева игра? Тц, не е Final Fantasy, не е и някоя друга популярна "олд-скуулка". Нашата история започва още преди появата на NES...

Имало някога една черничка и доста обемиста и тежичка конзола, Atari 2600, която имала честта да приветства появата на конзолния ролеви жанр в лицето на Adventure. Играта, иначе нищо кой знае какво, била последвана от цяла сюрия ролеви геймки от старата школа - класически ролеви игри с двуизмерна графика и приказно приятна музика. Светове, подземия, чудовища, приятелство,

предателство, любов и омраза започват да се преплитат във все по-сложни история и геймплей. През 1997 графиката на тези игри направи чудовищен скок в третото измерение, а тяхната музика отдавна конкурира най-големите постижения в изкуството. Сплотеното геймърско общество обаче, винаги ще помни първите ролеви игри, особено тези, които са дали начало на прекрасните поредици, които разцъкваме и днес. Един от тези титани е Final Fantasy.

Square никога не забравят откъде са тръгнали. Майсторите в бранша не забравят и периодично да напомнят на геймърите за славното си минало, чрез умело подбрани ролеви класики от своята работилница. Така бял свят видяха две прекрасни колекции: Final Fantasy Anthology и Final Fantasy Chronicles, а ето че сега се появи още една: Final Fantasy Origins.

Final Fantasy Origins е компилация, включваща Final Fantasy и Final Fantasy II (неизлизали досега извън Япония). Играте, макар и далеч от съвременните стандарти в ролевия жанр (част от които наложени от самите Square), са едно приятно пътешествие в миналото. Наистина, всеки който ги изиграе, ще загрее как се е стигнало до появата на най-добрите 2D игри от поредицата: FF5 и FF6. Ако ги бях изиграл още когато са били направени, и аз щях да се усетя, че"тези м'мчета имат потенциал". Допълнителен бонус за геймърите е това, че игрите не са суров порт, а шлифовани като диаманти, за да се превърнат в 16-битови бижута. Евалла на братоците от Square!

За Final Fantasy мога да кажа, че тя е изградила основата на FF дворецa, надстроява и разхубавяван през годините. Какво имаме тук? Приказка за 4 магически кристала и четирима легендарни героя, които правят враговете да умиргат. Още от зората на 8-битовите игри (Final Fantasy е била такава), добрите се вкопчват в люта битка със злодеите за спасяването на света. Като геймплей имаме тършуване из подземия и качване на нива, имаме и класове на героите. Така например, типичният невъоръжен бияч е Monk (в оригиналната игра се нарича Black Belt, въобще доста названия са променени в римейка), останалите класове са бял, червен и черен маг, крадец и боец. Играта има две нива на трудност: easy и normal, които определят не само трудността на играта (цените на оръжията и другите благинки, чудовищата), но и способностите на героите (максималното ниво на героя, което може да достигнете). Във Final Fantasy са включени и екстри като бутон за бързо движение, арт-галерии и сейвване по всяко време (не само в хотелите).

Final Fantasy II е вероятно най-малко играната от поредицата. Всъщност доста от нещата, залегнали в основата на първата игра, ги намираме и тук: отново четири героя, отново кристали. Тук също е добавен бутон за бягане. Подобно на Final Fantasy, и във втората игра от поредицата Square са пипнали тук-там по нещо и леко са подобрили графиката и звука. Добавени са и няколко CGI къ-сцени. Все пак, който е против изменянето на играта и държи да разцъка оригиналната Final Fantasy II, ще може да отключи такава опция след превъртането.

Final Fantasy II съдържа елемент от геймплея, който после е заимстван от други ролеви игри. Това е тънкостта колкото повече някой герой използва една способност, толкова по-добър да

става и да се усъвършенства в нея. Като втора игра в поредицата, графиката тук е леко по-добра от графиката на първата геймка, но не очаквайте неземни красоти и невиждани пейзажи и модели. Също така не очаквайте камерна музика или хор от ангели с някакъв ултра-модерен съраунд-звук. Трябва обаче да ви кажа, че още тук се забелязва, че следващите FF-игри са щели да бъдат нещо голямо, и като геймплей, и като звук. Виж, за графиката си трая. Въпросът опира до техническите възможности на конзолата, не до мързела (ако го има) на дизайнерите на нивата, света и същества.

И така, какво мога да измъдря като заключение? Компилацията Final Fantasy Origins е предназначена за всички фенове на ролевите игри от старата школа. Тя е един исторически диск, който обаче не съдържа сухи цифри и факти, а

около 40-50 часа пристрастяващ геймплей, макар и придружен с постничка според съвременните стандарти графика и звук. Тя е задължителна за всички ролеви ултраси, както и за всеки, който желае да се докосне до първичността на магията, наречена Final Fantasy.

- Боян Боянов

INFO

Производител: Square Enix
Издател: Square Enix
Жанр: RPG
Други версии: NES
Екстри:
Две игри в едно,
нови видео клипове
Интернет страница:
http://www.square-europe.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	4.8	Иновация:	9.5
Звук:	6.2	Преиграване:	8.6
Геймплей:	9.0	А. П.:	10

8.0

Primal

Добра, идея, лоша реализация...

Да ви кажа правичката, вече ми писна от кибер героини, които да спасяват света, да се изправят срещу злото, да са самото зло или да са не-знам-си-кое-маце-но-с-големи-бомби в поредната посредствена игра. И какъвто и сюжет

да е измислен, каквато и идея да е заложена, просто от сега го заявявам - повече няма да пипна игра, в която главният герой да е от нежния пол. Колеги, чухте ли ме? А, разбрахме се! Ето ви и още едно обяснение относно въпроса, защо не ревюирахме BloodRayne... :)

Както и да е, да се върнем на темата. Следих разработката на Primal от доста време не за друго, ами защото заглавието от самото начало се готвеше за хит, а създателите от Sony Studio Cambridge бяха оставили сигурно доказателство в миналото, че могат да създават хитове - говоря се поредицата на PSone - Medievil (главният герой в нея беше едно весело скелетче в рицарски доспехи, носещо името Sir Dan и трепещо зомбита и други истории). Апетита ми с наближаването на release датата на играта нарастваше все повече и все повече, защото и пакетите от скрийнове, които се появяваха периодично в интернет също изглеждаха прекалено апетитно - представяха една игра, с доста добра графика за облика на тогавашните адвенчъри. След като Primal излезе и успях да се докопам до нея, мога спокойно да заявя, че снимките никак не са ме лъгали. Дали обаче останалото си заслужава, ще разберете в следващите редове.

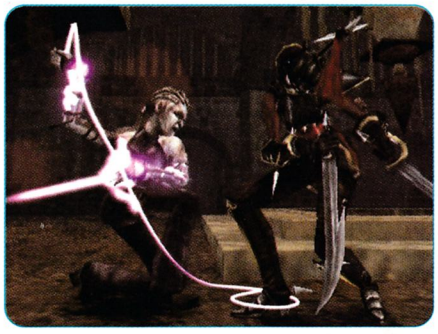
Историята е горе-долу следната. Главната героиня, на име Jen и приятелят й, който е фронтмен на популярна метал група, се прибират след поредното негово участие, но не щеш ли, по пътя са нападнати и пребити от недобронамерен, обладан от дявола фен. Няколко кът-сцени по-късно, Jen се събужда в болнично легло, или по-скоро не тя, а нейният дух се събужда в компанията на дребно, подобно на статуя, странно същество. Въпросният хипофизен натрапник й съобщава приятната новина, че тя е избраницата да... спаси света от невероятното зло. Естествено кой би се съгласил да го направи, ако нямаше и друга причина? Не, не говоря за парична сума или нещо от сорта, а за това, че чрез съгласието си, Jen ще спаси и върне към живота своето гадже. Като цяло сюжета не е нищо особено, но историята е построена така, че просто те сърби да видиш какво ще стане нататък и по-нататък...

Геймплеят, най-просто казано, се състои в изследването на заобикалящия ви свят (всъщност световете са четири, но затова след малко). В началото, Jen е в ролята на неопитна и страхлива героиня, но много скоро, след като е надарена с умението да се превръща в различни полу-човешки, полу-демонични форми (отново четири на брой), тя става потенциална опасност за враговете. Обещах да спомена нещо за различните светове е играта, което е едно от най-оригиналнит е неща в нея. В зависимост в кой свят се намира, и в коя форма се е въплътила, мацката ни може да се възползва от редица предимства - например във водния свят, ако Jen е в подходящата си форма, може да диша под водата с истински хриле и т.н. Самото превръщане във всяка една форма също е оригинално измислено - то става само чрез натискането на една от четирите посоки на д-пада. Просто и удобно, като може да се върнете когато си поискате към човешкия облик.

Внимание заслужават загадките в играта, които са доста оригинални и не толкова лесни (което е плюс). Забравих да спомена, че освен Jen, ще можете да контролирате и дребосъка (носещ името Scree), като по всяко време можете да превключвате на него (чрез select бутона). Той има предимство и помага в повечето от загадките, защото примерно може да носи тежки предмети с лекота, нисък е и т.н.

Това задружно решаване на пъзелите и постоянната смяна между Jen и Scree щеше да направи от Primal игра-класика, ако създателите без да искат бяха пропуснали битките с враговете. Уви, изглежда не са толкова разсеяни, което е за нещастие, защото бойната система в играта в отвратителна! Самите сблъсъци между Jen и враговете не са толкова трудни, колкото отегчителни с продължителността си и с постоянното безцелно натискане на копчетата на Dual Shock-а ви. Освен това са и небалансирани в отделните светове. В Aetha например, ви съветвам да отбягвате всички врагове и да не използвате каквито и да е оръжия срещу тях, защото няма смисъл. Във Volca пък, противниците ви са прекалено слаби и само с едно-две замахвания, веднага обръщат корема.

Доста критици сравняваха Primal, по времето на нейната разработка, с друга adventure игра на SCE - ICO. Обаче повярвайте ми, приликите са нищожно малко на брой, като изключим факта, че и двете игри използват доста добре хардуера на



PlayStation 2. Просто в единият случай (ICO) говорим за една от най-добрите игри, правени някога, а в другия (Primal) - за поредната недостатъчно добре реализирана оригинална идея. И въпреки, че дори и озвучаването на героите е от класата на хитовите игри, едва ли от взискателните геймъри (а вие, не се съмнявам, сте такива), творението на Sony Studio Cambridge ще бъде запомнено с нещо повече от определението "Buffy meets Soul Reaver".

- Павел Симеонов

INFO

Производител: Cambridge Stud.
Издател: SCEE
Жанр: Action / Adventure
Други версии: няма
Екстри: Аналогово управление, Вибрация
Интернет страница: http://www.primalgame.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.1	Иновация:	8.9
Звук:	8.5	Преиграване:	8.0
Геймплей:	5.2	А. П.:	7.5

8.6

Silent Hill 3

Мама не ти ли каза да не играеш непознати игри ?!

Още от мълк, през всичките изминали години на развитие, революция и еволюция на компютърните и конзолните игри, съм си мислел едно основно нещо, независимо за коя игра, на коя платформа става въпрос - игрите се правят за да забавляват хората. И един ден се появи Silent Hill. Не, не казвам, че играта беше прекалено слаба, за да не може те занимава и да ти убие времето, а точно обратното - тя просто нямаше тази цел. Атмосферата на Silent Hill сериите е подтискаща, меланхолична и не само може да ти убие времето, но ако си с по-слаби нерви, може да убие и самия теб. Аз, който съм изиграл вече и трите серии, се чудя само едно - как не съм се самоубил досега?! Може би съм луд... :)

Историята на третата част от survival horror поредицата на Konami ни запознава с една, също толкова луда тинейджърка, която като всички 17 годишни момчета и момичета обича да се облича в дрехи, носещи последния писък на модата. В един "страхотен ден", на поредния "пазарлък" на такива дрехи в супермаркета, Heather (така се казва тя) става обект на странни случки. След изживян кошмар, мацето се събужда в любимия си ресторант за бързо хранене в същия този маркет, точно в края на работното му време. Забързана да хване метрото и да се прибере, Heather се въвлича в непознати, но задължаващи я дела, които ще променят живота и завинаги.

Когато за първи път решиш да пуснеш диска на Silent Hill 3 в своя PlayStation 2, сигурно би изгасил осветлението в стаята си, дръпнал пердетата/щорите на прозорците и усилил до дупка тонколонките, които за щастие (може би) поддържат Pro Logic II звук, за по-добро "потапяне" в играта, но това ще е първия ти грешен ход. НЕ ГО ПРАВИ! В противен случай, рискуваш най-малкото да те заболи главата от видяното на екрана. Това е обаче, ако не си играл миналите серии и не знаеш какво е Silent Hill. Ако си ги играл, то тогава "добре дошъл в клуба"! Управлението ще ти се стори толкова удобно, че дори няма да го забележиш - същото като в SH2. Най-добре отново се играе с D-pad-а, с квадратчето бягаш, с X-а стреляш, а с R2 насочваш моментното си оръжие към изчадията. А сред оръжията ти, освен обичайните нож, огнестрелен арсенал и метална тръба, този път присъства и узи, което е доста полезно срещу мутиралите кучетата и "нещата" с разделени глави.

Загадките, както и останалите аспекти на геймплея, няма да ти предложат нищо по-различно от познатото ти досега от предходните серии, което ме води до мисълта да те предупредя, че като цяло, заглавието като геймплей е еволюция, но в никакъв случаи не е и революция.

Революцията идва, когато си заговорим за графиката на SH3. И ако си мислиш, че тя не е мерило за въздействието на играта върху личността ти, мога да ти дам един пример. Представи си асфалтирана улица, заобикаляща двор, като помежду им минава висока телена мрежа. Ти вървиш по улицата, а на двора - лае та се къса завързано с верига куче. Не те е страх нали? Преминаваш си спокойно... Сега си представи същата ситуация, само че при здрач, когато не виждаш какво става дори на 20 метра пред теб. Само чуваш, че зад телената мрежа ръмжи нещо, но не го виждаш. Ако е куче, вързано ли ще е? Вървиш, а светлините, идващи откъм двора, се прорязват през дупките на телената мрежа, като с всяка твоя следваща стъпка стават по-големи и все по-големи. В далечината в тъмното, виждаш един голям лъч светлина, който е такъв, защото дупката, през която преминава, изглежда е по-голяма. Достатъчно голяма, за да премине през нея куче?!

Ако си разбрал накъде бия, то тогава сигурно ще съгласиш с мен. Страхът при пререндваните background-и на Resident Evil сериите например, от които си почти сигурен, че нищо няма да изскочи, е един, а този със силно детайлизираните обстановки на Silent Hill 3 - съвсем друг. И когато към тях прибавим моделите на героите, които са най-живите, създавани някога в игра, дупката на мрежата става вече доста по-голяма.

Няма да описвам умопобъркващите модели на Heather и останалите герои, сред които Дъглас, Клаудиа и Винсент, нито на също толкова

достойните такива, на твоите противници. Това съм го направил в миналия брой на NeoGamer, в превюто ми за Silent Hill 3. А и там също вече казах, че това е едно от върховите PlayStation 2 заглавия по този показател. Смятам да похваля музиката, която въпреки съкратения на три екип и бюджет, е станала три пъти по-добра и въздействаща в тази трета серия. Не съм запомнил момент, където тя да не е на място, с най-подходящия ритъм, най-подходящата сила, изсвирена с най-точните инструменти. Звуците също са абсолютно на място подбрани и пасват изключително на цялата брутална атмосфера на играта. Кой, по дяволите, е записвал тия звуци?! Сигурен съм, че ако ги е измислил човек, то този човек ще е най-садистичния изрод на тази планета.

И така, какво очакваш да ти кажа в заключение? Какво кара мен и теб, както и милиони хора по света да играят тази игра, с отвратителна атмосфера, ужасяващи герои и страховита история? Всъщност аз знам какво - любопитството да изживееш наистина различните емоции, които ще ти предложи тя, и които никога (дай боже) няма да изпиташ в реалния живот. Може би също и облекчението, което идва след като видиш финалните й надписи...

- Павел Симеонов

..INFO..

Производител: KCET
Издател: Konami
Жанр: Survival Horror
Други версии: PC
Екстри:
Бонус диск със саундтрака към играта
Интернет страница:
www.konami-europe.com/silenthill3/

РЕЙТИНГ:

Графика:	10	Иновация:	7.0
Звук:	10	Преиграване:	9.0
Геймплей:	8.8	А. П.:	9.7

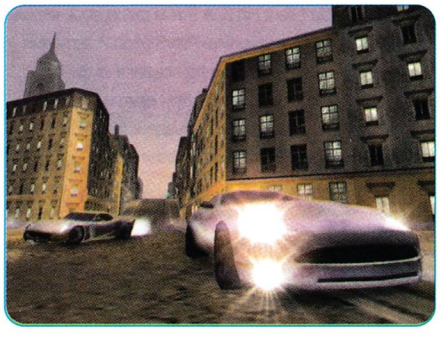
9.2

PlayStation 2 プレイステーション 2

Midnight Club II

Усещане за живот...

Не надничай през шибания джам, току-виж някой стълб те е скъсил с една глава височина, мой! Не се озъртай като лигав олигофрен, бе! К'во лаеш? Куките те гонели като невидели нелегален рейсър, а? Значи, от мен да го знаеш, копеле, те са си такива едни, заядливички...Ааа, т'ва вече не се търпи, как така конкурентът ще те цака през няк'ва си пряка?! Затегни колана и не се пуаши копеуе, добре си дошъл в света на нелегалните авто-мото-състезания в Midnight Club II!



Los Angeles, градът на ангелите е прострял лениво стоманените си пипала и привидно дреме под изпепеляващото слънце. Само на пръв поглед, копеле, само на пръв поглед. Подобно на всеки град, сътворен от Rockstar, и този гъмжи от енергия, кипи от живот. Аз съм си подхванал една кариерка, участвам в едни нелегални улични състезания с коли(понякога се пускам и на мотор, нестабилен е звярът, но кефи),правя пачка и се опитвам да гепна някое по-доходоносно возило. В т'ва Career mode няма история, но предизвикателствата са разнообразни, отварят ти се маршрути за другите modes и трупаш по-яки коли. Другите типове игра? Arcade, което съдържа Cruise mode (просто се шляеш с колата), Circuit (караш по отворените маршрути от Career и правиш дълги обиколки), Battle (на разделен екран срещу твой човек или срещу няколко онлайн), че дори има и един върховен Race Editor! За онлайна дума не отварям, там ник'ви ни няма, мой!

Значи, подкарвам след копелдака и скоро заставаме един до друг. Мазният кретен определя маршрута. Веднага на екрана се появява карта с предвидените чекпойнти по нея. Потеглям и налагам бясно темпо, а в ушите ми се лее мелодичният westside rap, характерен за L.A. Трафикът не е много натоварен, но изведнъж нещо ме изтръгва от унеса на високите скорости. Куки, че как без тях! Много по-нагли от колегите си от Need for Speed: Hot Persuit 2, те прихващат и мен, и останалите. Намърдвам се в първата пряка и те за момент остават на сухо. После обаче нек'ъв хеликоптер се опитва да ми стъжнява рейсинга. Ха, айсиктир, ти кого ще плашиш, бе! Докато съм се зазяпал, най-големият тарикат от конкуренцията е успял да се шмугне през някаква адски къса уличка и финишира пръв. Изкуствен интелект, ли, дееба? Че тук противниците са направо непредвидими, като истински проекто-самоубийци. Остава ми утехата, че следващия път ще го отвея, тъпака му с идиот!

Paris! Мегаполисът на култовите нощни заведения с още по-култови балерини, но и на нещо често срещано: разсеяни и стиснати французи. Баси, поне да бях срещнал девойка-французойка! Което няма как да стане при набраната скорост от моята вече друга и доста по-мощна машина (общо в играта са 28). Това сити обаче е с нечовешки, крайно натоварен трафик. Пай се, газя, парлеву не парлеву, бегай да играйш! Емооо Костадинооовввв!! А, сега препускаш кат' девил, а? Т'ва е моят глас, мой, муа-хуа-хуа!! Този път не съм се оставил в капризните ръце на съдбата, а съм проучил всички възможности за скъсяване на пътя - преки, рампи, разни тайни пресечки. А, и да, овладял съм перфектно най-мощния трик в играта: да изправям колата на две странични колела и да се провирам като хищен черен паяк покрай насралите се от чакане шофьорчета по пътя. Този път срещу мен е бос - разбия ли го отвсякъде, минавам си мегаполиса като пич! Крайно време е това противно евро-техно да ми се разкара от изнежените уши, ебаси!

Отново техно, но този път много по-извратено, много! Ladies 'n' gentlemen, японско техно! Вече съм в Токио - последния мегаполис от моето незаконно адреналиново приключение. Значи, т'ва е един грамаден, оплетен в метал и светлини кажи-речи футуристичен град, който, като те сграбчи в адската си прегръдка на безумното си движение, нема бягство, копеле! И пак т'ва нереално техно ми цепи слуха на атоми. Явно заради лудналия трафик и влудяващата музика, тук шофирането е пределно предизвикателство. То ти опъва всичко, мой - нерви, пръсти, рефлекси и гърчи устата ти в порой от нецензурщини. Постепенно налучквам анатомията и на този мега-звяр и започвам умело да се провирам през привидно най-непроходимите кътчета. Вече дишам по-спокойно и мога да отделя внимание на графиката. Качеството на текстурите е доста по-добро от това в първата игра. Моделите на колите обаче не могат да се похвалят с много полигони. Въпреки това возилата лъщят от чистота и са като огледала: отразяват абсолютно всичко. Градът на ангелите е по-постен откъм красоти, в сравнение с Париж и Токио, по-ленив изглежда, копеле. Жалко само, че музиката на моменти става монотонна и откровено досажда. Ааа! Блокирали са пътя, мамка му! Вече виждам ехидните им озъбени усмивки, по лицата на униформените, ще знайш, когато отново се усещам, че съм жив. Поне засега. В последния момент преди сблъсъка с дългата ръка на закона правя рязък завой и на две гуми минавам през две ненормално доближени една до друга стени. Един от останалите няма моя късмет (и рефлекси, хе-хе) и се насажда право насред органите на реда. Спирам порещото нервите ми джапан-техно и триумфално се устремявам към финала...

И едно надъхано изречение преди да завърша: Midnight Club II е абсолютно задължителна игра за феновете на аркадния рейсинг. Малко незаконно, но здраве да е, да не би в GTA5 да те изнудят да джиткаш като сецнато херувимче? Едва ли, копеле, едва ли...

- Боян Боянов

Производител: Rockstar San Diego
Издател: Take 2
Жанр: Racing
Други версии: PC, XBOX
Екстри:
Аналогово управление, вибрация
Интернет страница:
http://www.rockstargames.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.5	Иновация:	8.0
Звук:	7.8	Преиграване:	9.0
Геймплей:	8.2	А. П.:	8.6

8.8

Return to Castle Wolfenstein : Tides of War

Най-добрият конзолен FPS след Halo?

Продължението на основоположникът на First Person Shooter жанра за конзола? Вероятно, първата мисъл, която ти идва на ум, е как са прецакали любимата ти PC легенда с този конзолен порт - грозна графика, калпаво управление, липса на мултиплейър... Спокойно, момчетата от Nerve Software не само са се погрижили всеки един от гореспоменатите елементи да е застъпен в Tides of War, но в много отношения RTCW за Xbox е дори по-напред от PC оригинала!

Основният сингъл плейър пакет, както и историята са си останали непроменени (макар и с някои нови кът-сцени), но към TOW е добавен близо двучасов пролог, който започва в Египет. Прекършвайки в пустинята десетки нацисти и зомбита, най-накрая ще разбереш как Бласкович бива въвлечен в OSA, както ще станеш свидетел и на една от първите му срещи с Agent One.

Основният проблем при конзолните FPS е начинът на управление. Той доста често ги превръща в неиграеми, освен ако не си собственик на безценните мишка и клавиатура за дадената платформа. С Halo обаче, за първи път станах свидетел на (дано не прозвучи еретично) почти перфектно управление с контролер. Управление, заради което в момента силно се съмнявам, че PC портът на заглавието на Bungie ще остави същото усещане у играещия. Контролът на Tides of War е досущ като този при най-добрия конзолен FPS. Гигантският джойпад за Xbox като че ли е правен специално за този род игри! Чувството, че ти едва ли не държиш автомат и приятната вибрация, са неща, за които той е виновник, неща, които задължително трябва да опиташ. Към тази конзолна версия (PS2 също има своя RTCW) са прибавени немолаважни екстри, като пушка към инвентара с оръжия на Бласкович, както и нови противници - X-Spepard, роботизирани кучета, които вероятно помниш от оригинала и Occult Priest, които пускат светкавици от своите ръце.

Много приятно допълнение, често срещано напоследък явление при Xbox игрите (House of the Dead 3, Panzer Dragoon Orta), е възможността да отключиш предшественика на новия продукт (в случая оригиналния Wolfenstein 3D) след като завършиш кампанията. Освен, че винаги е по-добре, когато имаш още нещо в плюс за парите, които си дал, оригиналното творение на ID ще ти покаже от къде е започнал развитието си този така популярен в днешно време жанр.

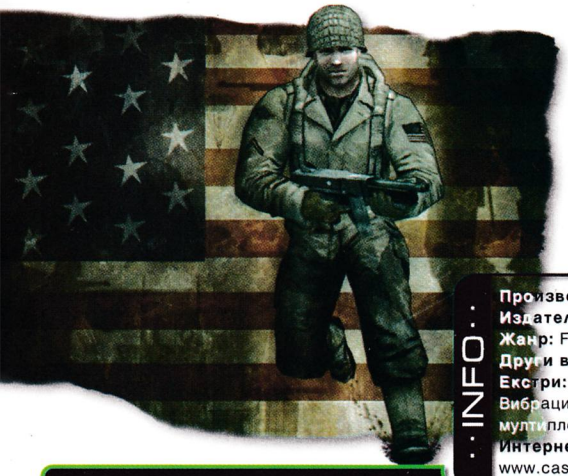
TOW подържа мултиплейър до 16 човека посредством Xbox Live или локална Xbox мрежа. Фактът, че живееш в България, веднага изключва първия вариант за игра с приятели, а вторият би ти излезнал доста солено. Все пак е редно да спомена, че режимите при мултиплейъра са много, а разнообразието им е голямо. Има дори възможност за кооперативно изиграване на сингъл плейър кампанията! Мултиплейърът на разделен екран обаче, е последното нещо, което трябва да изпробваш. Освен постоянната загуба на кадри и нуждата от доста голям телевизор, качеството на графиката забележимо спада.

Затова пък тази при сингъла не е никак лоша. Quake III енджинът е пренесен върху платформата на Microsoft почти без никаква загуба на качеството. Всички ефекти изглеждат добре, осветлението също. Nerve Software дори са ъпдейтнали графичното излъчване при Xbox варианта, като са променили изцяло външния вид на водните повърхности. Всичко във водата рефлектира, а вълничките, които се разбиват на брега, изглеждат умопомрачително. Малко разочарование е може би само факта, че когато се разхождаш във воден басейн, реакцията ти с ценното вещество не е много правдоподобна. Поради прибавената поддръжка на FSAA, почти няма да забележиш неприятни трептения или назъбвания, породени от по-ниската резолюция при която вървят конзолните игри по принцип. И все пак, портът не е перфектен - макар и на повечето места да са детайлни, има текстури с отвратително качество, които дразнят, защото се набиват на очи веднага щом ги зърнеш. Кадрите за секунда също не са постоянни - на много места те са стабилни 30, но в пролога и особено в края на играта, доста често ще бъдеш неприятно изненадван от йо-йо ефекта при тях.

Звуковото оформление не е променено. Когато сцената изисква наличието на музикален фон, той неизменно присъства. И обратното - когато е нужна тишина, тя е там, при това с психическо въздействие върху теб. И в тази версия се е запазило недоумението у мен, всички немци да говорят на английски, при това с акцент. Но това са бели кахъри, защото чуеш ли играта с необходимото оборудване, ще пощтръклееш! Ще усещаш откъде твоите противници подготвят своето нападение, къде да се стаили и т.н. За това спомага до голяма степен и поддръжката на 5.1.

Без никакво съмнение, Return To Castle Wolfenstein: Tides Of War е един от най-добрите конзолни шутъри въобще, изпреварен може би само от класиките Halo и Metroid Prime. С добавените екстри към конзолния вариант, той е задължителен за всеки истински почитател на приключенията на Бласкович, а съумееш ли да намериш другар, с който да премериш сили в мултиплейър режимите, цялото ти лято може да мине под знака на Wolfenstein...

- Ивайло Коралски



INFO:

Производител: Nerve Software
Издател: Activision
Жанр: First Person Shooter
Други версии: PS2, PC
Екстри:
Вибрация, 16 човека в мултиплейър, Wolfenstein 3D
Интернет страница:
www.castlewolfenstein.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.8	Иновация:	2.0
Звук:	9.4	Преиграване:	8.6
Геймплей:	8.9	А. П.:	9.5

9.0

ニンテンドーゲームキューブ

Nintendo

The Legend of Zelda : The Wind Waker

Ако имаш GameCube, грабвай тази игра ВЕДНАГА !!!

Началото беше сложено през 1991 година на SNES с излизането на The Legend of Zelda: Link to the Past. На другата сутрин светът на видеоигрите се събуди променен. Дотогава най-големия кеф, който можеше да се извлече от една геймка беше да забучиш по-голям high score от аверите или аверките си и да им вадиш душата докато не го достигнат. Прескачаш някакви пропасти с А, удряш като хамалин с Б, с А+Б праскаш магия и разпръсваш всичко около теб, все

едно си направил DOS на лимки. Не че това е кофти, новия Golden Axe - Lord Of The Rings: The Two Towers ми изпълни душата. Но се оказа, че игрите можели да имат нелинейна история, оригинален сюжет в измислен fantasy свят и общо взето да бъдат начин да си оползотвориш времето, а не да го убиеш. Верно, през 2003-та това са задължителни характеристики на 80% от игрите, и точно тук идва мястото да ви кажа защо смятам The Wind Waker едно стъпало над тези 80% - няма толкова изпипана игра!

Гениалният Шигери Маямото е отново начело на най-амбициозния до момента проект за Nintendo Gamecube, но този път като продуцент. Ейджи Аонума е поел щафетата като режисьор - име което явно често ще чуваме от тук нататък. Първото, с което ще ви стъписат тези японски дяволи, е графичния engine, или по-точно - cell animation, които адски много

прилича на Powerpuff Girls или Dexter's Laboratory, разбира се, с уговорката, че е 3D. По думите на Маямото, целта им е била да създадат игра, която дотолкова да прилича на cartoon, че когато родителите видят децата си пред TV-то, да си помислят, че зяпат анимация, и когато се загледат по-внимателно да установят, че те я управляват. Повярвайте ми, успели са, света на Zelda е един от най-оживените, които съм виждал в игра. Действието ви води през океански острови, всеки различен от предишния; пиратски кораби; крепости, населявани с чудовища, и естествено, много, много dungeon-и. Framerate-а е винаги висок и ви позволява да виждате много детайли по всяко време, като скрития ви кораб зад някоя скала; далечните острови; чайките, които кръжат на вас и т.н. Lightning и flare ефекти оживяват атмосферата от факли, окачени по стените; лампи, висящи от таваните (по който може да се мятате като Тарзан по лианите в стил Анджелина Джоли). Всяко чудовище, което "очистите", се изпарява с готин анимиран ефект, но оръжието му остава в полза на вашия арсенал.

Музиката, както и в предишните серии е дело на Кожи Кондо и на двамата композитори, работили под негово ръководство. Това е доста голям екип за подобен проект, и от това нещо печелим ние, играчите (на сварка), тъй като освен вещо миксираните мелодии от предните части, всеки музикант е вложил по нещо от себе си в стотиците различни звуци в играта, правейки всяка една битка различна и неповторима. Така например, докато обикаляте някои остров и слушате мелодията написана специално за това място, ако бъдете нападнати музиката се променя, ритъма става по-бърз и се създава атмосфера за битка.

Физиономиите на Link също създават доста динамика в играта, тъй като непрекъснато се променят спрямо ситуацията. Но както подсказва и заглавието, истинската звезда в новата Zelda е вятъра (ама не оня на промяната на Scorpions, а другия - атмосферния :)). Вятърко присъства навсякъде в играта - вълните в океана, чайките които се носят по въздушните течения, издутите платна на корабите, листата

на дърветата и храстите. Всичко това е толкова правдоподобно анимирано, че ми се налагаше да ставам и да изключвам климатика всеки път докато играех. Идея, която е истински bullseye (това Колин Фарел ме накара да го напиша), тъй като действието се развива в океан и от това по-голям реализъм и атмосфера здраве му кажи!

Друг много готин персонаж от играта е The King of Red Lions - вашата вярна говоряща лодка с характер! Тя е и вашия guide, и след като я откриете и усвоите умението да управлявате, вятърко ще ви насочва във вашето приключение.

Което този път започва с

отвличането на малката ви сестричка и последвалото героично преследване, и завършва с това, което по думите на James Bond и на Мис Вселена е основната им цел живота, а именно спасяването на света. Действието се развива на мрежа от острови, които посещавате един по един с развитието на историята. Тъкмо когато Link празнува

рождения си ден на Outset island (отдалечения остров) и правото да носи зелените дрехи на легендарния герои на времето (Link от предната част, сто години по-рано), огромна птица се появява на хоризонта с малко

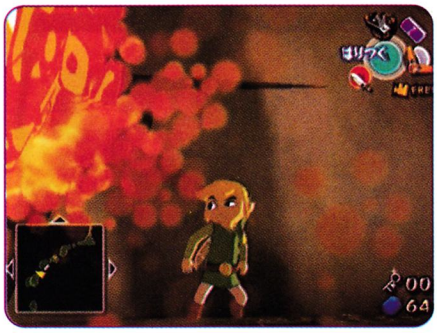
момиче в човката си. Link помага на младата дама, която се оказва наследствен пиратски капитан и в следващия момент той има нужда от помощта й, защото летящото чудовище напуска острова с малката му сестра в човката си. С помощта на пиратите, нашият герои се озовава на острова на мистичния звяр, където в мрака на нощта, невъоръжен, трябва да се прокрадне в строго охранявана от Моблини крепост, да се придвижва скрит под една бъчва, да неутрализира техните постове, използвайки бойни и stealth умения, само за да открие, че

сестра му е едно от многото пленени деца от зъл магьосник с мощни съюзници... Следват много битки, ужасяващи босове, усукани пъзели. За да ги преодолеете на помощ ви идват различните предмети в играта. Master sword, с които в битка може да съсечете противника с страничен удар, удар през глава със скок от въздуха, със завъртане като ранявате всички около вас, или с измъкващо движение като се озовете зад гърба на противника в момента, когато той атакува.Бумеранга може да засегне един или няколко противника преди да се върне при вас, умение което на места е решаващо, за да може да преодолеете определен противник. Deku листото влиза в ролята на парапланер, когато трябва да преминете някоя, на пръв поглед непреодолима пропаст. A Wind Waker от заглавието всъщност е диригентска палка, с която управлявате движението на вятъра, подобно на хармониката от Ocarina of Time, с която се управляваше времето.

Истински голямото преимущество в това да притежавате Nintendo GameCube и нейния flagman Zelda не е нито перфектната графика, нито Dolby Pro Logic 2 възможността за възпроизвеждане на звук, а нечовешката гъзария да включите Game Boy Advance към портовете на конзолата и някой авер да се включи във вашата игра с Mr. Tingle. Въпросния господин е картографа от Majora's Mask, които тук се появява с хуманитарната мисия да ви показва карта на островите и dungeon-ите, което доста улеснява вашата задача. Като бонус с негова помощ ще може да поставяте бомби и да се лекувате.

Mr. Tingle е свежа добавка към играта, но не е задължително да ползвате помощта му за да "превъртите" Zelda. Особено ако сте играли предната част от поредицата - първата 3D Zelda - Ocarina of Time, ще се почувствате в свои води с управлението на Link. Реално ви трябват около 15 часа за да покорите играта, ако направим уговорката, че не търсите всяко сърчице или не се опитвате да завършите всеки sidequest.

Има все пак едно нещо в играта, което ме остави със смесени чувства и това е липсата на озвучаване на персонажите с професионални актьори. Вместо това, трябва както в предишните части да четете надписите в дъното на екрана, и да се задоволите с ахканията, охканията и въздишките на героите, тъй като членоразделната реч им е чужда. Според Маямото така е по добре, защото през годините всеки един почитател на поредицата си е създал собствена представа как звучи Link и той няма желание да ги разочарова. Според мен обаче, така като че ли се губи част от самобитната



атмосфера на този свят и неговият омагьосващ кино ефект върху зрителя-действащо лице. Не знам за вас, но след десятката например, аз вече Final Fantasy сериите само озвучени мога да ги възприема.

На последната обиколка преди финала искам да ви кажа само едно: не се скатавайте, станете част от легендата! И още едно: трябва да изиграете новата Zelda, за да изпитате истински joygasm, когато излезе новия Soul Calibur със специалното участие на Link във версията за GameCube.

- Павел Христов

..INFO..

Производител: Nintendo
Издател: Nintendo
Жанр: Adventure
Други версии: няма
Екстри: връзка с GBA, Progressive Scan
Интернет страница: http://www.zelda.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	10	Иновация:	8.0
Звук:	9.0	Преиграване:	9.1
Геймплей:	9.8	А. П.:	9.3

9.8

Ikaruga

Пришълец от доброто старо време ?

Чувал ли си някога за японския създател на аркадни и конзолни заглавия, Treasure? Вътрешно, нещо ми подсказва, че не си. А нещичко за заглавия като Alien Soldier, Radian Sulvergun, Silhouete Mirage, Gunstar Heros, Crusader of Century, Dynamite Heavy и Guardian Heroes? Отново виждам леко притеснения и в същото време изумен поглед в теб. Питаш се, кой пък е този, световно безизвестен разработчик и с какво толкова са известни гореизброените заглавия? Ако това недоумение, действително се породи в теб, то това автоматически те изключва от конзолната hardcore сцена, защото Treasure е може би фирмата, на която най-много би прилягало прозвището (прости ми за повторението) hardcore. Екипът, съставен от бивши членове на Konami, винаги е поддържал всички популярни платформи на Sega, Nintendo и Sony. Интересен е факта обаче, че най-големите хитове (тачени от hardcore играчите) са били разработвани за платформите на Service Games. Gunstar Heroes и Alien Soldier са два от най-добрите двуизмерни шутъра създавани някога. Задължително им хвърли по едно око, ако разполагаш с необходимия емулатор на конзолата за която са разработени - Mega Drive. Guardian Heroes е игра за Saturn от типа "вървиш и млатиш", която според мен засенчва всички класики на Sega (Street of Rage и Golden Axe сериите) и Capcom (Final Fight, Punisher и т.н.). Заглавието плаче за рубриката All Stars и при първа възможност, то ще попадне на нейните страници. Последната игра първоначално е разработена за аркадната машина базирана на Saturn - STV, която по-късно е портната за самата конзола. Заглавието е Radian Silvergun, като стойността му в момента е огромна. Трудно би открил оригинално копие за цена под 100 $. В материал на популярния геймърски портал GameSpy, посветен на редките и ценни оригинални продукти, гореспоменатата игра бе един от примерите за такова заглавие. Жанрът на RS е шутър със самолетчета, базиран на основата на старите Aero Fighter серии на NeoGeo. Treasure обаче, бяха добавили маса нововъведения в своето произведение, които му изградиха статут на най-добрия шутър (със самолетчета) за всички времена.

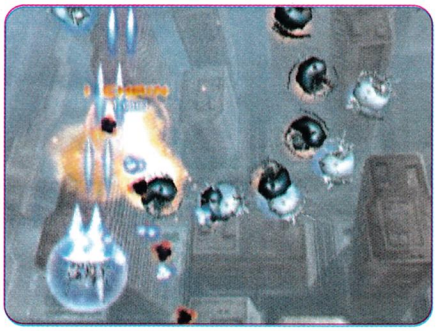
Ikaruga - заглавието, което ще представя, се води неофициален наследник на Radian Silvergun. Играта направи дебюта си отново в аркадните зали, а аркадния хардуер, за която е разработена е Naomi (DC с малко повече RAM). В края на 2002 година последва неочаквана конверсия за почти мъртвия, дори и в Япония, Dreamcast. Освен че беше най-добрата от вида си за миналата година, Ikaruga бе и едно от най-продаваните импортни заглавия за изминалите 365 дни въобще. Малко след порта за конзолата на Sega, последва новината, че GameCube също ще има своя версия на шутъра на Treasure. С разпространението на продукта извън рамките на Япония се захвана популярния френски издател Inforgrames.

Вертикалния шутър, който представлява Ikaruga, ще те върне назад в дните, когато си прекарвал по-голяма част от времето си в аркадните зали, вперил поглед в батото, който пуска жетонче след жетонче в машината, на екрана на която кръжейки, малко самолетче обстрелва всякакви гадове и вражески летателни апарати. Тогава мисълта, че на другия ден ще притежаваш необходимите стотинки за закупуването на заветното следващо жетонче, което ще профукаш за броени секунди, те е топлела през целия ден. За съжаление с времето освен технологиите, се промениха и играчите. Младите такива, не обръщаха никакво внимание на

шутърите от този род, а "по-дъртите", търсиха жанрово разнообразие в заглавия като Tomb Raider, Quake и Resident Evil, докато накрая толкова

популярните в края на 80-те и началото на 90-те вертикални шутъри се превърнаха в дефицитна стока, която на всичкото отгоре беше и трудно продаваема. Аз лично бях един от онези "дърти" играчи, които по времето на 32-битовите конзоли не погледна ни един представител (In the Hunt, Gradius, Galactick Attack и т.н.) от гореспоменатия жанр. Дори няколкото Dreamcast опита на Capcom да съживи жанра не успяха да привлекат вниманието на хората (както и моето), интересуващи се от компютърни и видео игри. Treasure обаче, успяха да създадат суматоха около Ikaruga, която най-накрая върна интереса към жанра (явно моментът бе назрял). Така като гледам, материала от ревю, започва да се превръща във Feature, посветен на вертикалните шутъри! За да предотвратя това, направо ще започна с описанието на играта и как тя успя да привлече вниманието върху себе си.

Първото нещо, което се набива на очи, е типичния за Treasure, уникален визуален стил, който можеш да срещнеш само в творенията на японското студио. Индъстриъл визията, стилните менюта, невероятния дизайн на 3D типа, който се разхожда малко преди началото на първата мисия, подсказват защо "Съкровището" е любима фирма на всеки хардкорец. Графичният енджин и при GameCube (както и при Dreamcast) е оптимизиран до 60FPS, като падане на кадрите не ще зърнеш дори при най-бруталните мелета, които не са рядкост в Ikaruga (едва сега се замислям колко странно звучи името на играта). Целия терен, както и корабчетата, са изцяло тримерни, като детайлността на текстурите е доста висока. Всъщност графиката на Ikaruga си е направо



перфектна, но само за отрочето на Treasure. Ако търсиш изящна и най-вече богата цветова гама, подплатена с милиони полигони, то ти няма да ги намериш в това заглавие.

Музикалният фон е перфектно пасващ на мрачната атмосфера, която предлага Ikaruga и присъщият й скоростен начин на игра. Не знам как биха звучали парчетата извън самата игра, но по-важното е, че в нея те предразполагат към едно пълно сливане от твоя страна със самото заглавие. Роботизираният глас също подпомага стабилно за оформянето на уникалната атмосфера на Ikaruga. Знам, че става въпрос за "прост" вертикален шутър, но повярвай ми, до сега такъв с подобна атмосфера не си опитвал.

Самата стрелачка се извърша по възможно най-странния и в същото време оригинален начин. Забрави за десетките power up-ове от старите шутъри, с които повдигаше нивото на своята стрелба, заменяше я с някоя друга или увеличаваше скоростта на корабчето, което е под твой контрол. Като вечни иноватори, Treasure и тук не са пропуснали да поднесат своя специалитет, нехарактерен за никое друго заглавие от този жанр. Стрелбата през цялото време си е една! Самото ти корабче има две фази - синя и кафеникава, каквито са всъщност и цветовите разновидности на твоите противници. Ако врагът срещу теб те обстрелва със сини снаряди, а твоето корабче е в синия режим, то тогава ти препоръчвам да поглъщаш всеки един вражески куршум. По този начин ти трупаш специална енергийна скала, която всъщност е един вид бомба, която имаш възможност да използваш срещу всеки бос или когато си притиснат в някое от многобройните мелета. Същевременно, ако същия този синкав "приятел" те издумка със същия този синкав снаряд, а ти случайно си в кафеникавата форма... съжалявам приятелю, губиш живот! Поразяващият ефект за твоят кораб е валиден и при обратна ситуация - ти си кафяв, а врагът е син. Така ще станеш свидетел на един от екшън представителите от този тип, с възможно най-голям тактически елемент в своя механизъм на игра. Единият ти пръст винаги трябва да е на бутона, който променя състоянието на летателния ти апарат. Освен това, вражеските индивиди винаги имат специфична подредба в зависимост от вида и големината си.

След всичките тези обяснения е редно да вметна нещо и за изнервящата част на Ikaruga, ако си играч, който търси единствено самото завършване на дадено заглавие. М... не, това тук няма да стане. За да видиш цялата игра, е необходимо да я изиграеш на нормално ниво на трудност. Това нормално при нашия шутър обаче, хич не е такова. Нивото на трудност при Panzer Dragoon Orta би ти се сторило като да опукаш гадина в Serios Sam например. Ikaruga смазва със своето ниво на трудност! Какви ли тактики не опитвах, какви ли не чупки (е, не през кръста) не извършвах, но не би - по-напред от четвърто ниво не стигнах (в цялата игра те са пет). Да не говорим, че съм го достигал само няколко пъти, и то само когато самата игра реши се смили над мен. Ако нямаш игрален тренинг, не веднъж и дваж ще се усещаш как издаваш нечленоразделни звуци и псувни по адрес на нечии майки, лели, че и татковци...

Кредитите ти са ограничени, а този факт може да те остави пред угрозата, никога да не видиш финалните надписи. Надписи, които и аз все още не съм зървал. Бях прочел в някакъв западен сайт, че ако поиграеш Ikaruga няколко десетки часа без да гасиш конзолата, ще бъдеш възнаграден (не от енергото) с безкрайни кредити. Лично аз не съм

опитвал тази механика само за да погледна финалната анимация. Не бих я и изпробвал, защото игралния механизъм на творението на Treasure, ще бъде вървежен още години напред, а тръпката да изиграеш една hard-core игра по възможно най-хардкорския начин си е голямо предизвикателство, не мислиш ли?

- Ивайло Коралски

INFO:

Производител: Treasure
Издател: Infogrames
Жанр: Shooter
Други версии: Dreamcast
Екстри:
Аналогово управление,
Игра за двама
Интернет страница:
http://www.ikaruga-atari.net/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.9	Иновация:	9.2
Звук:	9.3	Преиграване:	9.1
Геймплей:	8.8	А. П.:	9.5

8.9

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

CAPCOM

Street Fighter Alpha 3

Конверсията за GBA е вече факт! Започвам с най-добрата новина - място са намерили повече от 30 бойци, сред които дори има трима, създадени специално за GBA! В играта са включени три начина на използване на енергията за супер-комбинации - при A-ism силата на супер-комбинацията ви зависи от количеството събрана енергия, при X-ism супер-комбото става само веднъж и при пълна до дупка енергия, а при V-ism боецът ви става ултра-бърз за сравнително кратко време, което позволява да експериментирате със свои собствени комбинации. Цяло геройство е делото на англичаните от Crawfish, поради това, че някак си са успели да запазят неповторимото усещане, характерно за аркадната версия на SFA3!

Усещането е едно, а възможността за майсторене на комбинации в аркаден стил е нещо по-различно. Тук играта леко издиша, защото управлението не позволява да я има свободата, която се получава от традиционния SFA-геймплей, при който се използват 6 бутона (лек, среден и "тежък" ритник и юмрук). Това обаче не е недостатък на самата игра, а недоимък на конзолата - само 2 основни бутона, плюс два странични. Това донякъде ограничава и затруднява комбинациите, което може да отблъсне от играта най-ревностните фенове на поредицата. Странно, мен пък не ме отблъсква!

Графиката на играта е една от най-яките за GBA, но е за сметка на музиката, която трудно може да се каже за GBA игра ли е правена, или за GBColor.

Определено си струва всеки фен на бойните заглавия да притежава тази игра, не само заради многото герои и динамичния геймплей, но и заради солидните екстри, които ще се открият пред вас при минаването на играта с различни биткаджии, като например Survival, Time Attack и Dramatic Battle режими на игра.

- Боян Боянов

INFO

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Fighting
Други версии: DC, PSOne, Saturn
Екстри:
Връзка с друг GBA за двойна игра
Интернет страница:
http://www.capcom.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.1	Иновация:	7.0
Звук:	6.2	Преиграване:	9.2
Геймплей:	8.8	А. П.:	10

9.0

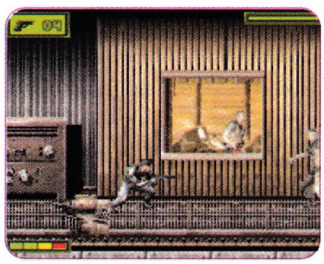
GAME BOY ADVANCE

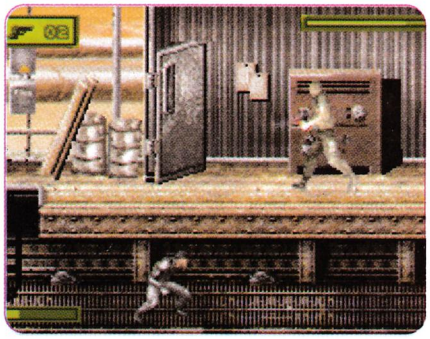
ゲームボーイアドバンス

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Splinter Cell

Ако някога сте имали удовол-ствието да играете Splinter Cell на PC, Xbox, GameCube или PlayStation 2, то тогава би трябвало да знаете, че това е една чудесна игра. Но когато чух, че Ubi ще правят и версия за Advance, бях леко притеснен от това, тъй като да се направи нещо толкова ефектно и красиво на 32-битовата машинка, ми се стори невъзможно. Уви, канадците от Монреал опровергаха моите съмнения, справяйки се доста добре и независимо от това, че тази версия на играта прилича на обикновен сайдскролър, Splinter Cell за GBA със сигурност е нещо повече. Графично играта изглежда прилично, фоновете са перфектно нарисувани и успяват да пресъздадат типичната за Splinter Cell атмосфера, а любимия на всички Сам Фишър в повечето случаи е анимиран доста добре. Механизма на игра вплита главните елементи от 3D версията като например използването на сенките за прикритие, съчетани със стандартен 2D платформен геймплей. Цялостно погледнато, играта опроверга очакванията ми, и въпреки че е доста къса, има не особено приятна музика и не предлага кой знае какво, все пак си заслужава да се изиграе дори и само заради това, че е единствената stealth игра за GameBoy Advance.





- Борислав Жечев

INFO

Производител: Ubi Montreal
Издател: UbiSoft
Жанр: Stealth Action
Други версии: PC, Xbox, PS2, GC
Екстри:
Връзка с Gamecube, Бонус Нива
Интернет страница:
http://www.splintercell.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.9	Иновация:	7.0
Звук:	6.0	Преиграване:	8.0
Геймплей:	8.0	А. П.:	8.0

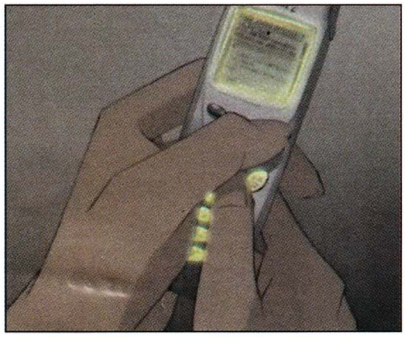
8.0

Hoshi no Koe
THE VOICES OF A DISTANT STAR

GSM-ите са част от ежедневието ни и все повече хора в нашата страна ги използват. С всеки изминал ден технологиите се развиват и усъвършенстват. Замисляли ли сте се дали в бъдеще този тип комуникации ще са възможни и приложими не само на Земята, но и в Космоса? Hoshi no Koe за първи път излиза в Япония през февруари 2002 година и е едно от най-красивите (във всички отношения) анимета, които някога съм гледала. В света, създаден от Макото Шинкай, малката, светеща в приятно зелено машинка се явява единственото средство за предаване на чувства и мисли между главните герои.

Макото Шинкай е роден в префектура Нагано през 1973 година. След като завършва гимназия, следва японска литература в токийски университет. Дипломира се и 5 години работи в компания за компютърни игри, където създава кратки CG филмчета и така научава триковете на анимацията. Въпреки, че създава много красиви аниме клипчета за игри, те са кратки (само няколко минути) и не се чувствал удовлетворен. Желанието му било да създава по-дълги и по този начин да покаже своята творческа способност и въображение. През 1997 в свободното си време започва да прави кратки CG филми - "Tooi Sekai", "Kanojo to kanojo no neko". Последното печели някои награди и привлича вниманието на г-н Хадживара, който по-късно става негов продуцент, както и на компанията CoMix Wave. По онова време Макото Шинкай вече е започнал работа над Hoshi no Koe и затова напуска компанията за игри и се отдава изцяло на собствения си проект. Някои аниме студиа и компании му предлагат работа, но той отказва на всички, защото иска да докаже, че сам може да се справи. И така, той самичък е режисьор, аниматор и редактор. Прави всичко с изключение на звуците, музиката и озвучаването на героите.

Микако Нагамине и Нобору Терао се познават от училище, където ходят в клуба по кендо. Те често прекарват свободното си време заедно - карат колело, наслаждават се на хубавата гледка, на самолетите в небето, крият се от топлия летен дъжд. Но идва момент, когато двамата се разделят. Нагамине е избрана за пилот на борда на U.N. кораба Lysithea и й е поверен специален робот - трейсър. Мисията им е да намерят тарсианците - извънземни, наречени така заради руините открити на марсианското плато Тарсис. Те нападат хората и унищожават NASA Mars Explorer. И така земляните тръгват след тях, като използват извънземната технология. Стигат до края на Слънчевата система, където са атакувани от тарсианци. Единствения изход е да предприемат пътуване със скоростта на светлината. През цялото това време Микако пише e-mail- и по GSM до Нобору. В крайна сметка флотата достига Сириус. За съжаление технологията, която използват не е добре усвоена и е еднопосочна. Затова няма как да намерят обратния път към Земята. А за да пристигне писмото на Нагамине са необходими цели осем години. Главните герои се оказват разделени от времето и пространството...



Когато за първи път гледах това аниме, не можах да повярвам на очите си. Как е възможно сам човек да създаде такъв шедьовър? Как е успял само за 25 минути да разкаже историята и да предаде така добре чувствата на героите? И всичко това с неописуемо красива компютърна графика, ефекти и прекрасната музика на Тенмон. А отговорът е с талант, желание и много усилена работа пред компютъра. Което ми напомня да ви кажа за използвания hardware: PowerMac G4 400 MHz, около 1 GB памет и дигитална камера Olympus; a software е: Adobe Photoshop 5.0, Adobe After Effects 4.1, Lightwave 3D 6.5, Commotion 3D DV и т.н. Впечатляващо, нали? Наистина, не мога да кажа нищо лошо за това аниме. Емоциите на героите са преплетени със смяната на годишните времена (на Земята, където е Нобору) и с пътуването до нови светове (в космоса, където е Микако). Природните картини са вдъхновени от родното място на автора, както и от Саитама (близо до Токио), където живее и работи в момента. Именно на това се възхищавам - слънчевите отблясъци, пухкавите облачета и буреносните облаци със светкавици, както и последващия ги тих дъжд. Безкрайността на вселената, нашата Слънчева система, невиждани досега планети, звезди, спътници и мъглявини. Имах чувството, че колкото повече се отдалечават един от друг главните герои, толкова по-близки стават. Свидетелство за това е, че Нобору се обръща към Нагамине по фамилия, когато са още на Земята, но след това - просто Микако. Разбира се, има много космически битки, извънземни и роботи, но основната сюжетна линия е връзката между героите. Hoshi no Koe съществува в два варианта: един, в който озвучители са Шинкай и съпругата му, и друг с професионални актьори. Авторът казва, че нарочно е избрал да разглежда проблемите на тийнеджърската възраст, защото именно тогава израства човек и самият той иска да се върне назад и да преосмисли много от нещата, останали неразбрани или за които не е намерил време. Тези чувства влага в своите филми и според мен по този начин ги прави актуални за всички възрасти.

В момента Макото Шинкай работи над новото си аниме - "Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho" (The Place Promised in Our Early Days) със същия екип, плюс г-н Ушино, който рисува героите. Този път филмът ще е с продължителност 50 минути и се очаква да излезе до края на тази година.
Hoshi no Koe до сега е спечелило шест различни награди в Япония: за режисура, анимация, дизайн и други. Официални сайтове:
http://www2.odn.ne.jp/~ccs50140/ и www.hoshinokoe.com . Горещо ви го препоръчвам не само аз, но и губернатора на Токио. Анимето завършва с думите "Аз съм тук." и предполагам, че всички които го гледат сами ще си изтълкуват значението им. И нека повикът на звездите стигне и до вашите сърца, уважаеми читатели.

- Деница Геневска

THE ANIMATRIX

В предния брой на нашето списание имах удоволствието да ви представя моите впечатления от анимационната авантюра на братята Уашовски. Малко след излизането на въпросния брой обаче, се случи нещо доста приятно, което изискваше писането на втора статия по темата, а именно излизането на DVD изданието с деветте (всички) епизода на Аниматрицата. Обща информация за сериала, както и преглед на четири от тези филмчета, можете да намерите на страницата на брой втори на NeoGamer, така че сега ще се спра по-подробно на оставащите пет. Ще се помъча, все пак да спазвам реда, в който анимационните етюди са подредени в DVD-то. Започваме с...

KID'S STORY

Заедно с Ренесансите, това филмче е правено по сценарий на братята Уашовски. Режисирано е от Шинчиро Уатанабе ("Каубой Бибоп" е негово дело) и показва историята не едно момче, измъкнало се от матрицата чрез собствената си воля. Стилът, в който е анимирано е особено интересен, и филмчето си заслужава гледането, въпреки клиширания сюжет и наивните му идеи. Контурът на персонажите се размазва и гърчи, докато оцветените площи си остават неподвижни. По този начин се създава особеното впечатление, че филмчето е рисувано с мек молив. Също така, големият брой кадри анимация за секунда си казва думата, и това е може би най-плавната анимация след "Огън и Лед", която съм виждал. За съжаление, тази част от аниматрицата няма с какво друго да се похвали...

BEYOND

Отвъд! Нямате представа колко точна е тази дума за описването на анимационния откъс. Толкова точна, че няма нужда от повече. Отвъд разбирането, отвъд възприятието, отвъд матрицата, отвъд реалността, отвъд съвременното анимационно кино. Коджи Маримото е сътворил чудо в деветте му отпуснати минути. Когато започна, епизода ме остави с впечатлението за средно добре нарисувано аниме. Е, оказа се, че е много повече. Разбрах го, когато видях къщата, когато усетих идеите, стоящи зад малко необичайното оцветяване. Точно така, усетих, не разбрах. Тук няма разбиране, през целите десет минути ни владее покой и безгрижие. Невинността струи от всеки кадър...Но това не може да се предаде пълноценно с думи. Просто трябва да се види. Радостта, чистата детинска радост е това, с което Отвъд ще ви завладее, още от началото. Ала няма да ви разкрия края.

WORLD RECORD

Това е втория откъс от Аниматрицата, след Program, режисиран от Йошиаки Каваджири (Създател на Ninja Scroll, D: Bloodlust), и що се отнася до режисура и рисунък останах без дъх. Не, този епизод не е аниме. Стилът на рисуване е деформиран, изкривен, стилизиран по особен начин... почти гротескен! Прекрасен е! Налице е тази изчистена околна среда, с големи черни площи, която видяхме и в "Програмата". Като графично впечатление, това филмче се конкурира с "Детективската история". Сюжетът е романтично-наивен, пълен с клишета, но поднесени по един изключително приятен начин, показващ ни какво все пак е способен да стори човек на инат. Волята е фактор тук, и то много по-силен отколкото в "Историята на Хлапето". Малко романтика не вреди! А колкото гротескни са човешките фигури, двойно по-гротескно е движението. Просто е анимация, която гледах с голямо удоволствие.

THE SECOND RENAISSANCE PT2

Сравнението с първата част на Втория Ренесанс е неизбежно. И това сравнение е в полза на втората. Анимацията е същата, но малко, добре пипнати детайли я издигат едно стъпало нагоре. Макар и пак да се забелязва постния и стерилен рисунък, тук той е използван за визуализацията на това, за което е създаден - индустриалния дизайн... Иначе казано - МАШИНИ! Машини малки, машини големи, летящи и пълзящи машини, машини с пипала, машини управлявани от хора... Всякакви машини! Прекрасни концептуални решения, както и режисьорски такива, ще ви съпътстват през десетте минути на това анимирано филмче. Картината на войната е пресъздадена по един безстрастен, сух начин, при който още по-силно можем да почувстваме яростта, ужаса, решителността и страхът на хората. Докато армията на машините, от друга страна, е стена от стоманено безразличие. Два момента няма как да не се запечатат в паметта ви: роботът-тръбач на железния си кон и опрелите гръб в гръб човешки екзоскелетни военни роботи, стрелящи на хаос по прииждащата тенекиена паплач. Основната дума, с която се характеризира филмчето, е "убедителност". Откъм това блести, макар да сме виждали и много по-красиви и интересни анимации.

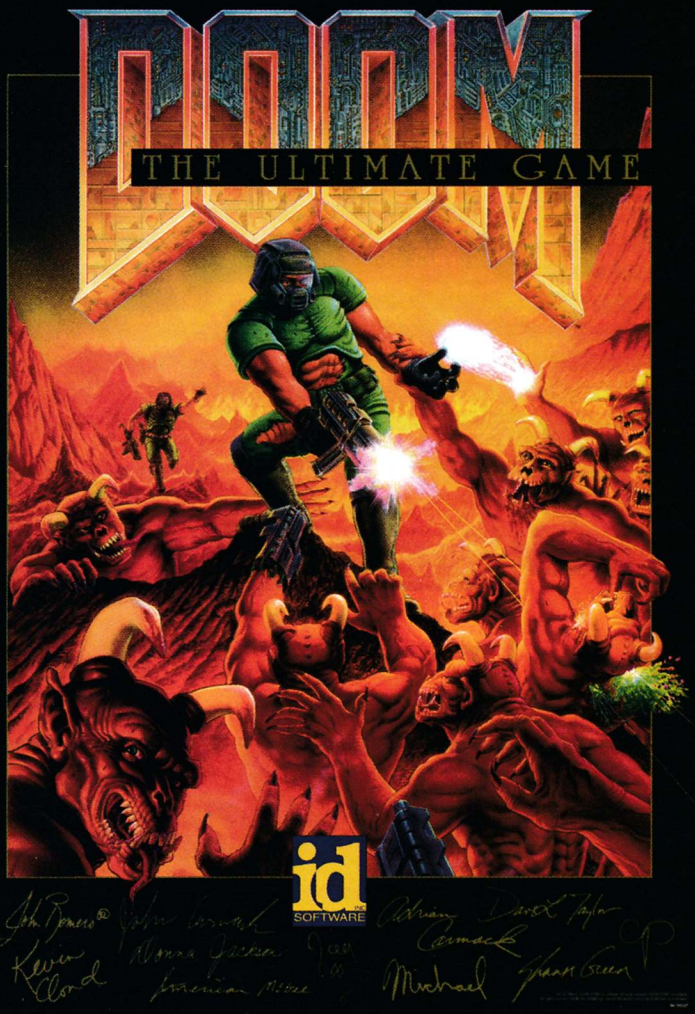
MATRICULATED

Това е най-интригуващия епизод от анимационния проект на братята Уашовски в идеен план. Режисьорът Питър Чънг (Aeon Flux) ни представя група хора в реалния свят, опитващи се чрез специална матрична симулация да убедят пленени машини да се присъединят към тях. В този процес машината се доближава до човека, макар и да остава нещо друго. Но вследствие на промяната тази машина, която още не е наясно със новата си същност, започва да изпитва чувства... Чувства като гняв, омраза... любов... И колко е ужасно, когато не може да ги получи, колко тъжна е тя в самотата си... Този нов човек, който не е човек, ме накара да се замисля. Накара ме да се замисля за неща като отговорност, готовност да отстояваш действията и делата си, да поемаш последствията. Накара ме да се замисля какво е приятелство, какво е любов. Меланхолията просто се изливаше от монитора ми. Може би под въздействието на особения анимационен стил. Далеч от аниме, но далеч и от западен. Доста е интересен, обезателно трябва да се види. Ала не ми направи добро впечатление програмата за превъзпитаване на робота, изобразена чрез абстрактен CG лабиринт. Макар че, все пак, се разбира основната идея на тази матрична симулация, подобни триизмерни абстракции никога не са се радвали на положително мнение от моя страна. Но всеки с вкуса си, и не се съмнявам, че на мнозина от вас ще им допадне точно тази част от филмчето.

Присъдата:

В заключение ще кажа, че Аниматрицата в много отношения оправда, и дори надскочи очакванията ми. Някои от нейните епизоди се издигнаха до невиждана висота в идеен и във визуален аспект. Въпреки, че повечето епизоди са просто добри, никога няма да забравя три от тях: Detective Story - заради стила, Beyond - заради усещането, Matriculated - заради идеите. World Record и Kid's Story също не са за пренебрегване, както и Program. Second Renaissance 1 и 2 са доста поучителни и интересни, понеже представят началото на войната от една неутрална гледна точка. A Final Flight of The Osiris е встъпление към Матрицата: Презареждане, без което филмът би бил труден за разбиране, дори чисто сюжетно. Но каквито и да са достойнствата на отделните епизоди, Аниматрицата трябва да се гледа като цял филм, епизодите да следват реда, зададен им от братята Уашовски. В този аспект внимавайте! Съветвам ви да си вземете DVD-то от видеотеката, понеже някой от RIP-овете са с различна подредба на епизодите. Аниматрицата за мен е успех. Както някой от българското уеб-пространство беше отбелязал, "Animatrix - истинското продължение на The Matrix."

- Цветан Нанов



Знам, че познаваш DOOM! Дори и да не си имал възможността да го зърнеш, най-малкото си чувал за него. Знам също обаче, че не си наясно за какви всевъзможни платформи се е появявал през годините и дали си струва да обърнеш внимание на някои от тези му забежки, далеч от родното PC.

В този материал ще те светна за това, коя версия си е заслужавала и коя не. Както знаеш, Doom е оригинално замислен PC shooter, на който няма да изброявам продадените бройки, наградите и успехите въобще, поради простата причина, че и сам ги знаеш. Фабулата навярно също е достояние за теб, затова прескачам и нея.

И започвам от оригиналната PC версия, която определено е най-добра не точно откъм визуална гледна точка, а като цяло, просто нейното излъчване е най-силно, тъй като тя е първообраза, а той не се забравя. Под PC версия слагам на едно, както Doom I, така и Doom II. За времето си, това беше игра-сензация, нещо като бъдната мечта. Графиката беше неописуема, особенно на 486... и поддържаше понякога до 30 FPS, което, пак повтарям, за онова време беше връх. Имаше доста по-сложна архитектура на нивата, отколкото на Wolfenstein (има достъп до нея в Doom 2), където всичко беше равно, без слизания или изкачвания. Звука също беше убийствен - Doom беше първото заглавие, от което ме побиха тръпки! Невероятна музика, умопомрачителни ефекти, които и до днес са на ниво (не техническо). Въобще, "Думът" за персонален компютър е абсолютна класика, която трябва да притежаваш, особенно ако си млад играч, за да видиш откъде са тръгнали любимите ти по-нови шутъри като Quake, Unreal, Half-Life и т.н. Скоро след това, ID осъзнаха факта, че Doom е много лесно продаваема стока и решиха да "оберат" парите и на конзолните играчи. Първа се появи версията за Mega Drive 32X, която си и остана най-добра за тогавашното поколение конзоли. Лично съм притежавал и този вариант, който е по-слаб от този за PC, но носеше неговия дух. Графично, 32X версията беше видимо по-зле от своя PC събратим, но звуците и музиката се доближаваха до качеството на оригинала, framerate-а също беше стабилен (основен проблем при другите конзолни версии). Doom 32X беше на така наречените "касети", които побират определено количество информация. И така, при него нивата бяха само 17, при това само от оригиналния Doom. Nintendo усети, че и неговата платформа трябва да има версия на Doom, въпреки доста слабия хардуер (в сравнение с 32X), с който разполага Super Nintendo. SNES Doom беше разработена от Williams (Doom 32X беше портнат от самите ID и затова може би беше поносим) и от сега го заявявам, този вариант не може да се играе нормално. Framerate-а се движи от порядъка на 7 до 10 FPS, като достига 15, когато на екрана няма никакво движение (рядкост за Doom). Графиката е отвратителна - огромни пиксели, липса на подови текстури, грозна работа. Поне музиката и ефектите приличаха на нещо. Ако не си изиграл Doom, но искаш да го направиш, то определено пропусни варианта писан за 16-битовата платформа на бившата фирма за плюшени играчки.

Doom имаше дейно участие и в живота на (мога с чиста съвест да ги нарека така) междинните конзоли. Имам в предвид машините на Panasonic, GoldStar (така се казваше навремето LG), Atari-3DO и Jaguar. Изпробвал съм 3DO версията, а имам информация, че тази за Jaguar е идентична. И двете са трудно играеми... Много "Slow down", лош звук, нескопосана графика - неща, които никой не е очаквал от 32-bit конзоли, каквито са 3DO и Jaguar, макар и междинни.

Дойде ред и на по-известните 32/64-bit конзолни платформи да имат своят Doom. Иде реч за Sony PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64. Първи се появи този за PSone, в който вече наистина имаше подобрения в графиката и звука, присъстваха нови нива както и... multiplayer! Подобрението в графично отношение се изразяваше най-вече в по-добрите светлинни ефекти. Нюансите на различни цветове обогатяваха иначе бедната цветова гама на Doom. Звуците бяха изцяло преработени - вече със CD качество. В тази версия бяха включени Doom I, Doom II,

плюс нови нива. Най-интересното нещо беше multiplayer-а, за който бяха необходими две конзоли, два телевизора, кабел и две копия от играта... Малко множко за средностатистическия българин, но по залите тогава това беше заглавието, което се въртеше най-често по PlayStation-ите. Лично съм прекарал сигурно десетки часове, гонейки другия, тъй като можеше да се свързват само две конзоли. Замисляйки се в момента, вероятно това е най-добрият Doom след този за PC, а с добавките, които са прикрепени към него, е задължителен за всеки PSone притежател.

Следващият поред порт е моето голямо разочарование. Става въпрос за този на Sega Saturn, от който очаквах много, а той се оказа пълен провал на фона на това, което може Saturn. Не е тайна за никого, че за да се направи нещо читаво на 32-bit-овата конзола на SEGA, трябва да се хвърли доста пот, време и усилия, поради доста трудния за програмиране хардуер на конзолата (паралелно работещи процесори). И Saturn Doom се бавеше, като единственото нещо, което тогава си мислех бе, че RAGE (небезизвестната фирма-разработчик на тази версия) ще хвърли всички усилия да я изработи както би подобавало на такова заглавие. Като не е писано, не е. След година и половина разработка, в ръцете ми попадна буквална конверсия с три минуса от варианта за конзолата на Sony. Първо, кадрите за секунда варират от 20 до максимум 30 в някои много редки случаи. А дори падат и под 20 в две нива. Графиката е точно копие на тази присъща на Doom за PlayStation, че и по-лоша, но това може би се дължеше на ниския framerate. Звукът е на ниво PSone, което комай е единственото нещо, което не се е загубило при конверсията. Multiplayer-ът е на същия принцип, както този, присъщ на другата 32-bit-ова вариация. Най-голяма издънка в Saturn Doom обаче, беше пропуска на RAGE да използва save паметта, която се намира в конзолата (подобно на Xbox, запаметяването при Saturn беше възможно и на самата конзола). И така, след всяко ниво трябваше отново да записваш парола за следващото, както при Doom за PSone. Ако SNES има най-слабият вариант, то този за 32-битовата платформа на Sega е най-разочароващ.

Дойде ред на "Думът" за Nintendo 64. Като конзола, която поддържа 3D ускорение, визуално това е най-добре изглеждащия конзолен Doom. Обектите отново са спрайтове, но вече много по-добре изглеждащи. Пикселизацията тук напълно липсва, а нивата са специално писани за Nin64, което значи, че са абсолютно нови. Но обаянието отново се губи, породено от липсата на multiplayer, пределната тъмнина (на висок brightnes не можех да прогледна на два метра пред мен) и това, че е на касета, от което следва, че продължителността ѝ е кратка.

Ето и моята лична класация на официално излезналите Doom заглавия до сега:

1. PC Doom
2. PlayStation Doom
3. Mega Drive 32X Doom
4. Nintendo 64 Doom
5. Saturn Doom
6. GBA Doom
7. 3DO Doom
8. Jaguar Doom
9. SNES Doom

В статията не споменах за допълненията към PC версията - добавки, като поддръжка на Open GL и Glide, които правят визията действително по-качествена от тази, която предлага първообраза. Последната модификация дори превръща спрайтовете в 3D обекти. От интернет можеш също да си изтеглиш хиляди нива, правени от фенове на заглавието. Също, преди година се появи и напълно функциониращ емулатор на PC Doom за Sega Dreamcast, на който ти е предоставена възможността да прибавиш дори различните модове изработени от хилядите почитатели на класиката на ID.

Ако очакваш да намериш нещо за Doom 3 на финала на тази статия, то си объркал материала. За целта отгърни на страница 12 и дерзай...

- Ивайло Коралски

Grand Theft Auto Vice City

Забавления в Града на порока

Vice City! Отново се завръщаме в този прекрасен мегаполис, в който можем да правим каквото ни душа поиска. Естествено, за целта трябва да имаме подръка няколко удобни сечива, няколко чувала мангизи, и най-вече достатъчно извратено въображение, което да поведе нашата злорада натура по пътя на тоталното психарско разрушение. С юнашко сърце, резачка и снайпер, напред!

Джак Удавляча
Писнало ви е от проститутки по улиците на големия град? Ето едно забавно решение!

1. Гепи кола
2. Качи проститутка
3. Засили я към океана и скочи в движение
4. Наслаждавай се на гледката през мерника на снайпера и ако искаш, вкарай й един в главата за по-сигурно.

Досадникът
1. Вие съвсем почтено си крадете кола, а натрапникът вдясно от шофьорското място не ще да слиза?
2. Приложете точки 3 и 4 от предната стратегия или...
3. Поочукайте колата, докато почне да излиза сиво-черният пушек
4. Засилете я към някой камион или стена
5. Скочете в движение
6. Бум!

Да се разходиш по хорските кратуни
1. Намери няколко пича накуп и бордюр до тях
2. Качи се на него
3. Скочи смело върху хорските глави
4. Спокойно можеш да ходиш по тях. Егати факира!
5. Ако паднеш, отвори си път чрез крошета, ритници или изстрели

Сусама бил Гладен
1. Отиди при 8-Ball в Little Havana и заложи взрив в колата (не си хукнал пеш, нали?)
2. Закарай я до North Point Mall и когато небрежно се поотдалечиш, активирай бомбата! Така ще позабавиш застрашително високия прираст на населението в световен мащаб :)

Майтап, бе, Уили!
1. Ти имаш хеликоптер!
2. Ти искаш да си направиш майтап с хората!
3. Спусни плавно машината към пешеходците и наблюдавай прецизните въртели на перките. Ауч, т'ва май боли!
4. Пак с хеликоптер, но вече стрелящ, пообиколи града и постреляй на воля.
5. При три звезди или повече, полицията също ще изкара няколко метални хвърчила. Приятна симулация на въздушен бой!

Mortal Vice Kombat
1. Снабди се с резачка
2. Потърси си група нищо неподозиращи хорица
3. Развърти се с уреда
4. Литри кетчуп поливат екрана на телевизора/монитора :)

Мотокилър
1. Открадни възможно най-големия и най-тежкия мотор
2. Изкачи се на някой покрив с него
3. Скочи с него и пробвай да се приземиш на най-населеното място.
4. Motolity!!

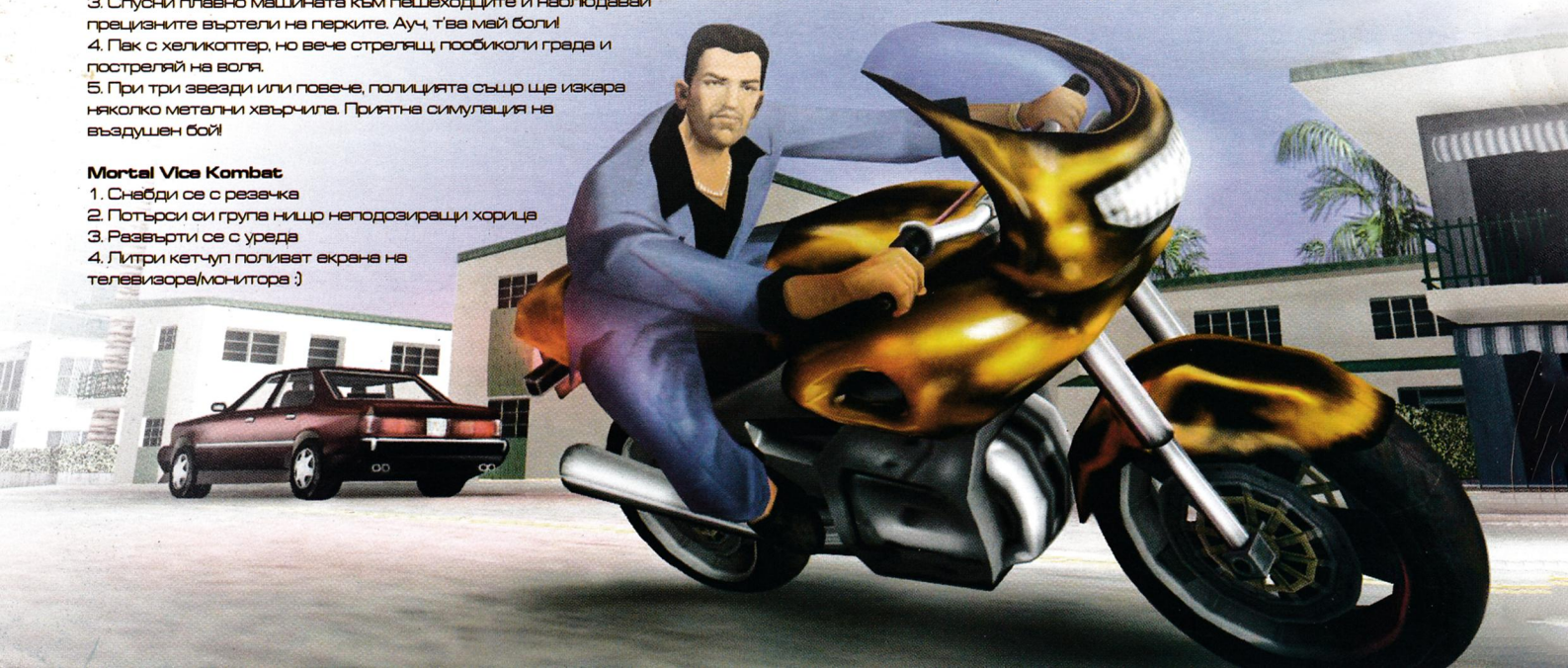
Винаги готов!
1. Някоя вечер намери бандит, гонен от ченге
2. Прегази бандита и спри колата върху тялото му
3. Ченгето остава в гард да бди зад колата, въпреки че бандитът вече има нужда само от дървени дрешки

Професионалистите
1. Сплескай някой от бой и се отдалечи
2. Като дойде линейката, пукни й гумите със снайпера
3. Макар и на зиг-заг, лекарите успешно управляват безгумното МПС. Дори Жан-Пол Белмондо не правеше такива номера в "Професионалистът"!

Така, това е само малка част от забавните неща, с които можете да се развличате между тежките мисии. Ако сте с достатъчно извратена нагласа, сами ще си намерите други начини за уплътняване на времето. Аз само ще ви подпомогна с някой и друг често употребяван код.. Нататък на ход сте вие. Good luck!

За PS2:
(L-наляво, R-надясно, U-нагоре, D-надолу; T-триъгълник, O-кръг)
оръжия и муниции: **R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, R, U**
здраве: **R1, R2, L1, O, L, D, R, U, L, D, R, U**
жилетка: **R1, R2, L1, X, L, D, R, U, L, D, R, U**
намаляване на нивото на издирване: **R1, R1, O, R2, U, D, U, D, U, D**
по-добро управление на МПС-тата: **T, R1, R1, L, R1, L1, R2, L1**
плъкваш си Rhino: **O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, T, O, T**
преобличане: **R, R, L, U, L1, L2, L, U, D, R**
играеш като Ланс: **O, L2, L, X, R1, L1, X, L1**
играеш като Диаз: **L1, L2, R1, R2, D, L1, R2, L2**
играеш като Кенди Сакс: **O, R2, D, R1, L, R, R1, L1, X, L2**
играеш като Мерседес: **R2, L1, U, L1, R, R1, R, U, O, T**
играеш като Сони Форели: **O, L1, O, L2, L, X, R1, L1, X, X**

За PC:
Напиши по време на игра:
THUGSTOOLS - всички леки оръжия
PROFESSIONALTOOLS - по-мощните оръжия
NUTTERTOOLS - тежката артилерия
ASPIRINE - здраве
PRECIOUSPROTECTION - броня
LEAVEMEALONE - намаляване на нивото на издирване
FANNYMAGNET - Гошо Хубавеца
DEEPFRIEDMARSBARS - пичът надебелява
STILLLIKEDRESSINGUP - преобличане
CHEATSHAVEBEENCRACKED - играеш като Диаз
LOOKLIKELANCE - играеш като Ланс
MYSONISALAWYER - играеш като Кен Розенберг
IDONTHAVETHEMONEYSONNY - играеш като Сони Форели
FOXYLITTLETHING - играеш като Мерседес
PANZER - пръкваш Rhino
COMEFLYWITHME - летящи коли!
GRIPISEVERYTHING - умело шофиране



Вашият
морски приятел!
BRAVO
RADIO
www.radiobravo.com
MARIO DESIGN

LOCKED. LOADED. POSSESSED.

WILL ROCK®

SABER

Ubi Soft ENTERTAINMENT

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

Играй на ubi.com

© 2003 SABER INTERACTIVE/UBI SOFT ENTERTAINMENT. All Rights Reserved. Developed by Saber Interactive, Inc. Will Rock, the Will Rock logo, the Saber Interactive name, the Saber Interactive logo, the Saber3D Engine name and the Saber3D Engine logo are either registered trademarks or trademarks of Saber Interactive, Inc. in the United States and/or other countries. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Компютърен Свят е запазена търговска марка на Медиина Къща ЕООД.